ΘΕΜΑΤΑ: ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ & ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΕΣ... ON-LINE!
POV-RAY, Ο ΘΑΥΜΑΣΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΤΡΙΤΗΣ ΔΙΑΣΤΑΣΗΣ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.500.000 ΔΡΧ.
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ WEB PAGE

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 124 15 ΙΟΥΝΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ SITE ΤΟΥ PC MASTER



DAIKATANA
ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΚΑΤΕΦΘΑΣΕ!

...ΚΑΙ Ο ΥΔΡΑΡΓΥΡΟΣ ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ ΣΤΑ ΥΨΗ!

MIGHT & MAGIC VIII
Η ΜΑΓΕΙΑ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΤΕΛΟΣ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ
Κάρτες γραφικών

MOST WANTED
Η ολοκληρωμένη λύση του Dracula

EMULATORS' CORNER
SNES, ο χορός των RPGs

ON-LINE GAMING
Star Knights

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
...σκληρό δίσκο

HOT STUFF
Ricoh MP9060A-DP vs HP CD-Writer Plus 9310i & Toshiba Equium 2000

DO IT YOURSELF
TweakAll και Media Player

PC EXPERT
Ηλεκτρονικές διακοπές

PRESS START
Επαφές στο Outlook 2000

PREVIEW



WARCRAFT 3 | GUNSHIP! | EVOLVA | MARTIAN GOTHIC | UEFA MANAGER 2000

Το αγαπημένο σας περιοδικό

PC master — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS — CD-ROM ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ:

www.pcmaster.gr



- Επιλεγμένα άρθρα
- Polls
- News
- Chat
- Forum
- Downloads

Πες μας τη γνώμη σου για το περιοδικό, μίλα με τους αγαπημένους σου συντάκτες και βάλε τη δική σου "πινελιά" στο "PC Master"!

Master of the WEB!

EDITORIAL

Να πάρει! Οι ζέστες έπιασαν για τα καλά και είναι ακόμα Ιούνιος. Τι θα κάνουμε, οι άμοιροι pcmaster-άδες, τον υπόλοιπο χρόνο που μας μένει μέχρι την αρχή της πολυπόθητης άδειας; Θα βράσουμε στο ζουμί μας, τι άλλο! Αχ, και να είχα την τύχη σας (των περισσοτέρων δηλαδή)! Τώρα θα ήμουν υπ' ατμόν για το απέραντο γαλάζιο. Ωχ, πάλι παρασύρθηκα από τις επιθυμίες μου, σόρι.

Τι λέγαμε, λοιπόν; Α, ναι, για το Might & Magic 8, το οποίο λαμβάνει χώρα σε γνωστό αιγαιοπελαγίτικο νησί με μαγευτικές παραλίες και γαλανές θάλασσες... Οχι, όχι, άκυρο, άκυρο, γράψτε λάθος. Συνεχίζω να παραλογίζομαι. Might & Magic 8 ναι, αιγαιοπελαγίτικο νησί όχι. Για να λέμε και την αλήθεια, το ένα μάλλον αποκλείει το άλλο. Η Jadame ουδεμία σχέση έχει με τη Σαντορίνη, για παράδειγμα, ούτε και οι Σουηδέζες με τα Dark Elves. Αφήστε που το αποκλείω να βρίσκεστε διακοπές σε κάποιο νησί και να παίζετε Might & Magic. Είμαστε πωρωμένοι, αλλά σε τέτοιο βαθμό πια;

Παρέα με το Might & Magic στο εξώφυλλο υπάρχει και το επί τριετίας αναμενόμενο Daikatana, το οποίο όμως μάλλον απογοήτευσε. Η αλήθεια είναι ότι περιμέναμε περισσότερα από τον άνθρωπο που το όνομά του φιγουράριζε σε παιχνίδια όπως το Doom, το Heretic, το Hexen και το Quake. Ισως αν το Daikatana έβγαινε στην ώρα του, να ήταν πράγματι αυτό που ονειρευόταν ο Romero!

Ο τρίτος "ηχηρός" τίτλος που περιλαμβάνεται στο τεύχος το editorial του οποίου διαβάζετε αυτή τη στιγμή δεν είναι άλλος από το Warcraft III! Μην ετοιμάζετε τα units σας από τώρα, γιατί μπορεί να βαρεθούν να περιμένουν και να σηκωθούν να φύγουν, παρά τις σπαρακτικές ικεσίες σας για το αντίθετο. Βλέπετε, είναι preview και ουχί review. Και μάλιστα preview ιδιαίτερα πρόωρο, καθώς σύμφωνα με την εταιρία το παιχνίδι έχει ακόμα τουλάχιστον έναν χρόνο μπροστά του - για να παρουσιαστεί η τελική έκδοση εννοείται. Γι' αυτό σας λέω, μη βιάζεστε...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

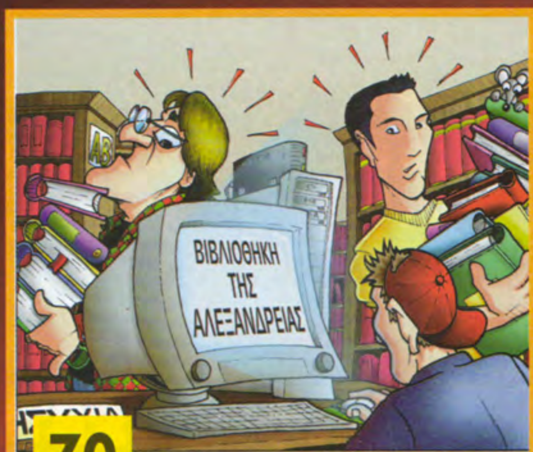
ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



56 **PC Master Site**
Το site του αγαπημένου σας περιοδικού είναι πλέον γεγονός.



60 **Κάρτες Γραφικών**
Μπείτε στον κόσμο των τριών διαστάσεων.



70 **Net Libraries**
Ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες για όλους.

GAMECLUB

PCmaster CD-ROM
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοϊτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Λ. Συναχερής
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Φίλοι μας, καλωσορίσατε στις γνώριμες σελίδες που παρουσιάζουν τα συνοδευτικά του τεύχους CD-ROMs. Δύο CD-ROMs γεμάτα εννέα ολοκαίνουρια demos. Παράλληλα, για τους φίλους του FIFA 2000 επιφυλάσσουμε μία μεγάλη έκπληξη. Ας ξεκινήσουμε όμως με το πρώτο CD, το οποίο περιέχει τα demos των παιχνιδιών: Carmageddon: The Death Race 2000, Dark Ages, Enemy Nations, Euro 2000, Ground Control, Roland Garros 2000, Steel Beasts, Warlords Battlecry και X-plane. Demos που θα σας κρατήσουν συντροφιά τις ώρες που δεν θα βρίσκεστε σε κάποια παραλία. Οσο για τα σχετικά με το FIFA 2000, δεν έχετε παρά να διαβάσετε τα περιεχόμενα του δεύτερου CD.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CD No 1

CARMAGEDDON TDR 2000

Εταιρία: *SCi Software*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 64MB RAM, 3D accelerator*

Νομίζω πως το Carmageddon TDR 2000 δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις, καθώς ο θόρυβος που προκλήθηκε γύρω από τα δύο προηγούμενα ήταν κάτι παραπάνω από... δυνατός. Μέχρι και ολόκληρες τηλεοπτικές εκπομπές αφιερώθηκαν ειδικά στο δεύτερο Carmageddon. Το παρόν τρίτο μέρος δεν αποτελεί sequel, αλλά ένα εξαρχής επανασχεδιασμένο παιχνίδι, το οποίο χρησιμοποιεί την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Μάλιστα, σύμφωνα με την SCi, θα αποτελέσει σημείο αναφοράς για όλα τα επόμενα racing games. Επιπλέον, έχει δοθεί μεγάλη βαρύτητα στον multiplayer τομέα. Το παιχνίδι εστιάζει στο γρήγορο και γεμάτο δράση gameplay και στο εκπληκτικό περιβάλλον του. Φυσικά, θα βρείτε πολλά νέα στοιχεία για τους χαρακτήρες που υπάρχουν καθώς και για τα reflections και τα γραφικά του.

Προσοχή: Το παρόν demo είναι το "Alpha Demo" του παιχνιδιού, κάτι που σημαίνει



πως βασίζεται σε μία πρώιμη έκδοσή του. Ο κώδικας προγραμματισμού του δεν έχει ακόμη ολοκληρωθεί και έτσι είναι πολύ πιθανό το τελικό αποτέλεσμα να μη σας ενθουσιάσει. Πάντως είναι σίγουρο πως, μόλις κυκλοφορήσει το παιχνίδι, θα προκαλέσει αίσθηση - για πολλούς και διάφορους λόγους. Εξίσου σίγουρο είναι πως κάποιο γνωστό -και μη εξαιρετέο- τηλεοπτικό κανάλι θα προβεί σε σχετική δακρύβρεχτη εκπομπή. Αμέσως μετά θα δούμε στις ειδήσεις την... ομορφιά του κόσμου μας (φυσικά, χωρίς ΚΑΜΙΑ σκηνή βίας).

DARK AGES

Εταιρία: *Nexon*
Απαιτήσεις: *Pentium 90MHz, 24MB RAM*

Ενα RPG από τη Nexus, που αναμένεται να συγκινήσει πολύ κόσμο. Διαθέτει μεταξύ των άλλων ισομετρική όψη, γεγονός



που θα σας βοηθήσει στην περιπλάνησή σας στους περιβάλλοντες χώρους του. Πιο συγκεκριμένα, θα "περπατήσετε" σε λαβυρίνθους, μυστικές κρύπτες, δάση και παραλίες. Φυσικά, η ατμόσφαιρα θα είναι ανάλογη του ύφους του παιχνιδιού. Επιπλέον, παρέχει τη δυνατότητα τροποποίησης του χαρακτήρα σας κατά πώς εσείς επιθυμείτε. Μπορείτε να επιλέξετε από το ρουχισμό και τον οπλισμό σας μέχρι το στυλ των μαλλιών και το χρώμα της επιδερμίδας σας. Ακόμη στο χέρι σας είναι να επιλέξετε εάν το κύριο όπλο σας θα είναι η μαγεία και τα ξόρκια της ή η τεχνική στα όπλα. Τα δε πλάσματα που θα συναντήσετε θα είναι πολυάριθμα και το καθένα θα διαθέτει το δικό του δείκτη AI. Τέλος, θα υποστηρίζεται multiplayer παιχνίδι μέσω δικτύου. Οι φίλοι του είδους, μπορείτε να εγκαταστήσετε το demo που θα βρείτε στο παρόν CD και να διαπιστώσετε περί τίνος ακριβώς πρόκειται. Καλά quests!

ENEMY NATIONS

Εταιρία: *Windward Studios*
Απαιτήσεις: *Pentium 133MHz, 32MB RAM*

Βρίσκεστε κάπου στο μέλλον, σε έναν τυχαίο πλανήτη, όπου ζουν μαζί πολλές φυλές, οι οποίες μάχονται αναμεταξύ τους για το ποια θα αποκτήσει τον απόλυτο έλεγχο του πλανήτη. Εσείς ως αρχηγός μίας εκ των φυλών θα πρέπει να χτίσετε μία πόλη, να την αναπτύξετε, να οικοδομήσετε μία ισχυρή οικονομία και να συγκροτήσετε έναν



πανίσχυρο στρατό. Φυσικά, δεν θα λείψουν οι μάχες ενάντια στις υπόλοιπες φυλές στον αγώνα για την κυριαρχία. Μία κυριαρχία διόλου ευκαταφρόνητη, καθώς πολλοί είναι οι υποψήφιοι... μνηστήρες που την "πολιορκούν". Καλώς ήλθατε στον κόσμο του Enemy Nations, έναν real-time combat κόσμο, γεμάτο μάχες και άφθονη στρατηγική. Εγκαταστήστε το demo που σας προσφέρουμε και ετοιμαστείτε να εμπλακείτε σε άφθονες μάχες.

EURO 2000

Εταιρία: *EA Sports*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MMX, 32MB RAM, 3D accelerator*

Το συγκεκριμένο παιχνίδι παρουσιάστηκε στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master", οπότε τα πολλά λόγια μάλλον περιττεύουν. Ως γνωστόν, αναλαμβάνετε μία από τις εθνικές ομάδες της Γηραιάς Ηπείρου, με σκοπό να περάσετε από τα προκριματικά



και εν συνεχεία να κατακτήσετε το τρόπαιο. Αν το καταφέρετε θα μπορέσετε να παίξετε το Classics, το οποίο περιλαμβάνει 40 από τις μεγαλύτερες ομάδες όλων των εποχών στην ιστορία της διοργάνωσης. Στο παρόν demo μπορείτε να παίξετε έναν αγώνα ενός ημιχρόνου, ανάμεσα στις εθνικές ομάδες της Αγγλίας και της Γερμανίας. Αντε και με τη νίκη!

GROUND CONTROL

Εταιρία: *Sierra*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, Direct3D*

Μεταφερόσαστε σε έναν μακρινό κόσμο, ο οποίος κρύβει πολλά ανεξερεύνητα μυστικά, και συναντάτε δύο πολιτικές φατρίες, οι οποίες έχουν εμπλακεί σε πόλεμο. Αυτή είναι εν ολίγοις η ιστορία του Ground Control, του νέου action/real time strategy της Sierra. Οπως γίνεται αντιληπτό, το παιχνίδι συνδυάζει στρατηγικές μάχες με



γρήγορη τρισδιάστατη δράση και υπόσχεται να δώσει μία νέα εμπειρία gaming, στοχεύει δε να προσελκύσει νέο κοινό. Κατά τη διάρκειά του θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε πολλές εμπόλεμες καταστάσεις, στις οποίες θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε και τις σωστές τακτικές. Θα πρέπει, δηλαδή, να δώσετε τις σωστές οδηγίες τόσο στους άνδρες του στρατεύματός σας όσο και στα οχήματα που θα έχετε στη διάθεσή σας. Σκοπός σας, φυσικά, είναι οι νίκες μέχρι την τελική επικράτηση σε όλα τα μήκη και πλάτη του πλανήτη τούτου.

ROLAND GARROS 2000

Εταιρία: *Cryo Interactive*
Απαιτήσεις: -

Οσοι ασχολείστε με τον αθλητισμό ασφαλώς θα γνωρίζετε περί τίνος πρόκειται. Πρόκειται ίσως για το μεγαλύτερο τουρνουά τένις, στο οποίο παίρνουν κάθε χρόνο μέρος όλα τα αστέρια του αθλήματος. Τώρα, λοιπόν, η Cryo φέρνει την ένταση και τις συγκινήσεις της διοργάνωσης στις οθόνες των υπολογιστών μας. Μπείτε και εσείς στο club των κορυφαίων παικτών τένις και αγωνιστείτε για την κατάκτηση της κορυφής. Καλές "ρακετιές".

STEEL BEASTS

Εταιρία: *Shrapnel Games*
Απαιτήσεις: *Pentium 266MHz, 32MB RAM*

Ακόμη ένα tank simulator. Σύμφωνα όμως με την εταιρία παραγωγής του, δεν είναι "απλώς άλλο ένα παιχνίδι του είδους". Εχει δοθεί μεγάλη προσοχή στο σχεδιασμό τόσο των μοντέλων όσο και των περιβαλλόντων και των συνθηκών πολέμου, ενώ σε όλα αυτά πρέπει να προστεθεί και το ότι δεν χρειάζεστε "ένα κάρο" κουμπιά για να καταφέρετε να ελέγξετε το άρμα μάχης σας. Ας δούμε, όμως, συνοπτικά τα στοιχεία που θα ενσωματώνει το παιχνίδι:

- Μάχες αρμάτων σε πραγματικό χρόνο.
- Τα δημοφιλέστερα άρματα, μεταξύ των οποίων και τα Leopard 2A4 και M1A1.
- Editor για χάρτες και αποστολές, που σας επιτρέπουν να δημιουργήσετε το δικό σας περιβάλλον.
- Ακριβή μοντέλα των αρμάτων και του εξοπλισμού τους, καθώς και interplay mode μεταξύ των μελών του πληρώματος ενός τανκ.
- Ακριβής και λεπτομερής απεικόνιση περιοχών.
- Εξελιγμένο AI.
- Δυνατότητα συμμαχίας με άλλες δυνάμεις, χωρίς να χρειαστεί να τις ελέγξετε και αυτές.

Μπορείτε, βέβαια, να ρίξετε πρώτα μια ματιά στο παρόν demo, ώστε να δείτε εάν ανταποκρίνεται στις προσδοκίες σας.



WARLORDS BATTLECRY

Εταιρία: *SSi*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 64MB RAM*

Θα καταφέρετε να γίνετε ο ήρωας της φυλής σας ή θα παραμείνετε στην ιστορία ως ένας απλός στρατιώτης; Στο συγκεκριμένο ερώτημα θα μπορέσετε να δώσετε απάντηση μέσα από αυτό το real-time strategy της SSi. Ξεκινάτε δημιουργώντας έναν ήρωα, ο οποίος θα ανήκει σε μία από τις εννέα υπάρχουσες φυλές. Εν συνεχεία θα πάρετε το στρατό σας και θα ξεκινήσετε την περιπέτειά σας. Απώτερος σκοπός σας είναι να καταστρέψετε δύο πανίσχυρους και μυστηριώδεις μετεωρίτες προτού αυτοί πέσουν σε λάθος χέρια. Καθώς θα προχωρείτε νικηφόρα στις αποστολές σας, ο ήρωάς σας (εσείς, δηλαδή) θα μπορεί να επιλέξει μία επιπλέον class, η οποία θα αυξήσει τις δυνάμεις του. Μάλιστα, σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια του είδους, όπου ηγείστε ανώνυμων στρατιών, το παιχνίδι σάς επιτρέπει να δημιουργήσετε και να αναπτύξετε μία ιδιαίτερη σχέση ανάμεσα στον ήρωά σας και το στρατό του. Ετοιμαστείτε να γνωρίσετε τον επόμενο ήρωα των RTS παιχνιδιών: εσάς!



X-PLANE

Εταιρία: *Laminar Research*
Απαιτήσεις: *Pentium 133MHz, 32MB RAM, OpenGL*

Το αναβαθμισμένο demo ενός από τα πιο ρεαλιστικά flight simulators. Εχει δοθεί μεγάλη προσοχή στα dynamics των μοντέλων, ενώ περιέχονται αεροσκάφη όλων των ειδών και κατηγοριών. Επιπλέον, οι παίκτες μπορούν να κατεβάζουν από το Internet νέα μοντέλα. Σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση περιλαμβάνει αρκετές βελτιώσεις, όπως υποστήριξη για υψηλότερη ανάλυση οθόνης (1.280x800), βελτίωση bugs και περισσότερη βοήθεια προς τον παίκτη. Προς το παρόν εγκαταστήστε το demo και... απογειωθείτε στον κόσμο του X-Plane.

PC

CD No 2

Μετά την ολοκλήρωση της παρουσίασης των demos του πρώτου CD, θα περάσουμε στα περιεχόμενα του δεύτερου - ή μάλλον ας ξεκινήσω με το τι δεν θα βρείτε! Ετσι, λοιπόν, λόγω χώρου, δεν θα βρείτε το section με τους drivers, καθώς θεωρήσαμε σωστό να δώσουμε βάρος σε πιο σημαντικά σημεία (άλλωστε, δεν υπήρξαν ιδιαίτερες αλλαγές σε σχέση με την προηγούμενη φορά). Πέραν, λοιπόν, των καθιερωμένων trailers, screenshots και solutions (τα περιεχόμενα των οποίων παρατίθενται αναλυτικά), το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στα patches και τα extras. Αρχικά, στα patches θα βρείτε ένα mega patch για το FIFA 2000. Ενα patch που όχι μόνο αναβαθμίζει τα rosters των ομάδων, τις εμφανίσεις και γενικά όλα τα πρωταθλήματα, αλλά αλλάζει εν γένει το όλο περιβάλλον του παιχνιδιού. Προσοχή, όμως: Αν θελήσετε να κάνετε κάποια μεταγραφή ή να τροποποιήσετε έναν παίκτη ενώ παίζετε season, το παιχνίδι θα σας "πετάξει" έξω. Αν θέλετε να κάνετε κάτι από τα παραπάνω, μπορείτε να το κάνετε πριν να φορτώσετε το παιχνίδι, με τη χρήση του FED2000, που θα βρείτε στο ίδιο directory. Πρόκειται για έναν πολύ εύχρηστο editor, που σας επιτρέπει να αλλάξετε πολλά στοιχεία του παιχνιδιού.

Ας περάσουμε τώρα και στα περιεχόμενα των extras. Καταρχήν, θα βρείτε το Counterstrike, το οποίο είναι mod για το Half-Life. Εννοείται πως πρέπει να διαθέτετε και την πλήρη έκδοση του παιχνιδιού για να το δείτε. Εν συνεχεία θα βρείτε τη πλήρη έκδοση του Football Glory, ενός παιχνιδιού ποδοσφαίρου στο στυλ του Sensible Soccer. Σημειώστε πάντως πως τρέχει μόνο σε πλήρες περιβάλλον DOS και όχι μέσω Windows. Οι κινηματογραφόφιλοι αναγνώστες μας θα βρείτε στο directory movies και trailers των Lord of the Rings και X-Men. Αξίζει τον κόπο να τα δείτε. Φυσικά, θα βρείτε και το σχετικό section με κομμάτια MP3, ανεξάρτητων καλλιτεχνών. Οι δε φίλοι της σειράς Quest for Glory θα κατενθουσιαστούν με το directory Quest for More Glory και τα περιεχόμενά του. Πιο συγκεκριμένα, εδώ υπάρχουν demos δημιουργημένα από ερασιτέχνες προγραμματιστές (και φίλους της ομώνυμης σειράς παιχνιδιών), οι οποίοι μας δείχνουν ένα μικρό μέρος των δυνατοτήτων της μηχανής που χρησιμοποιούν. Μάλιστα, αν θέλετε μπορείτε να κάνετε μία επίσκεψη στο www.hero6.com, όπου θα βρείτε περισσότερα για το θέμα αυτό. Πάντως το "PC Master" θα συνεχίσει και στα επόμενα τεύχη του να παρουσιάζει ανάλογες δουλειές προγραμματιστών, που σκοπό έχουν να αναβιώσουν παλιές και εγκαταλελειμμένες -από τις εταιρίες- σειρές παιχνιδιών. Τέλος, στο directory QuakeSong οι φίλοι του Quake θα βρουν μία πολύ πρωτότυπη διασκευή του γνωστού τραγουδιού των Police "Every Breath you Take".

SOLUTIONS

- Cluedo Chronicles
- The Quivering

TRAILERS

- Black & White
- Monkey Island 4
- Ultima Online 2

SCREENSHOTS

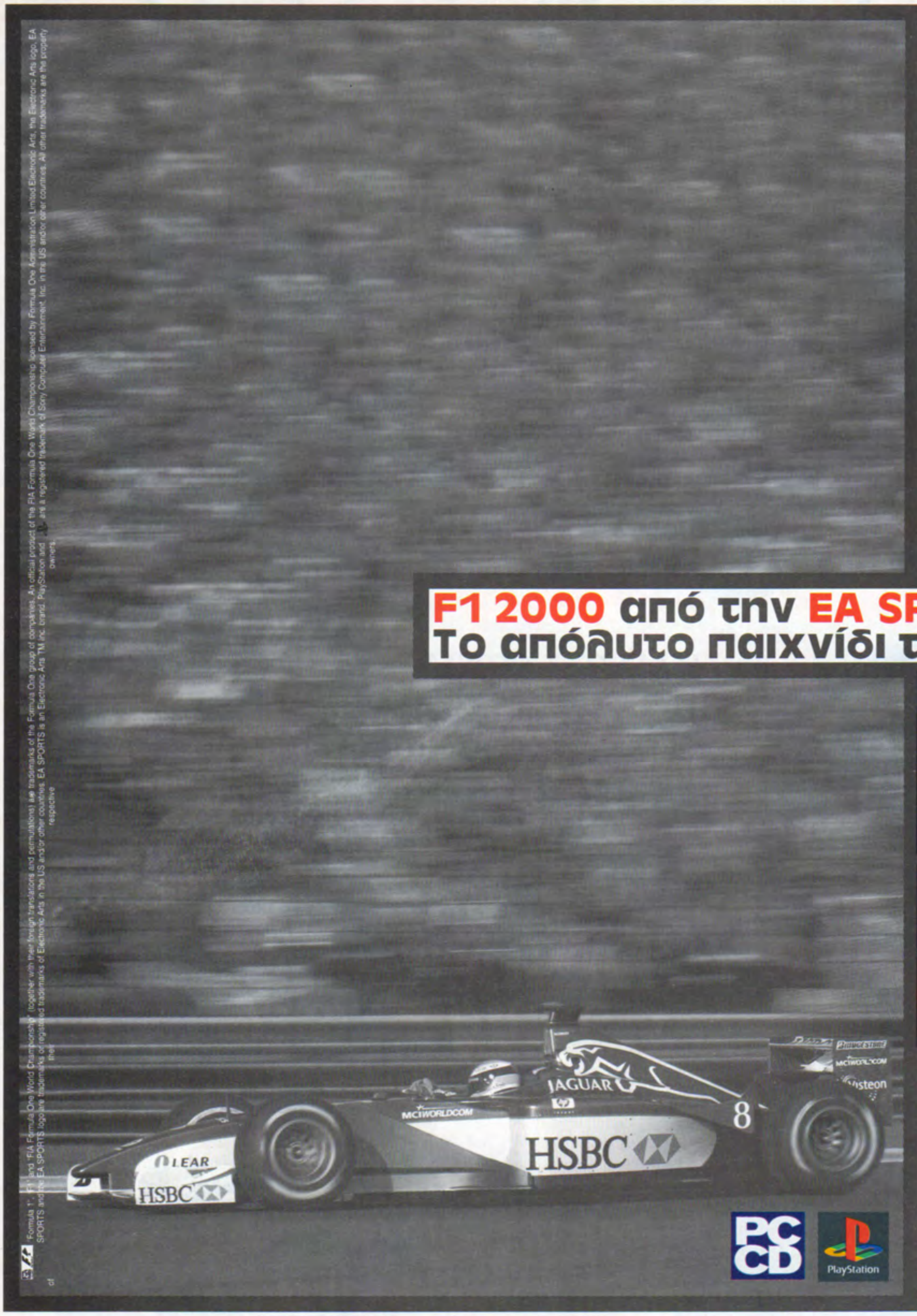
- Dungeon Siege
- Halo
- MDK 2
- Midtown Madness 2
- Vampire: The Masquerade

Επιμέλεια CD-Media Art Dept.

F1 2000

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

— Περιέχει —
Ελληνικό βιβλίο
— οδηγιών —



F1 2000 από την EA SPORTS.
Το απόλυτο παιχνίδι ταχύτητας.





EA SPORTS
easports.com
it's in the game™

Μεγάλος SUPER Διαγωνισμός

ΕΙΣΑΙ ΓΡΗΓΟΡΟΣ; ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΟΣ; ΑΠΟΔΕΙΞΕ ΤΟ!!!

Την τετάρτη 28 Ιουνίου η **CD-Media** διοργανώνει μεγάλο διαγωνισμό F1 στο internet cafe **"Cafe4U"**. Οι πρώτοι 200 που θα δηλώσουν συμμετοχή στο **"Cafe4U"** (Ιπποκράτους 44, Αθήνα, τηλ.: 36.11.981) ή μέσα από το site **www.cdmedia.gr** θα είναι οι τυχεροί που θα αγωνιστούν στον SUPER τελικό της F1.

1ος Νικητής: Ένα **ταξίδι** για **2 άτομα** στην **Μάλτα** & ένα τιμόνι **McLaren**
2ος - 5ος Νικητής: Ένα τιμόνι **McLaren**
6ος - 10ος Νικητής: Ένα **παιχνίδι** της Electronic Arts

CD MEDIA
ΤΗΛ.: 62.33.900

ΜΙΑ ΦΟΡΗΤΗ TV ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΩΡΑ

SONY WATCHMAN COLOR TV

Μία πολύ καλή φορητή τηλεόραση από τη Sony. Μία τηλεόραση της οποίας η λήψη σήματος δεν επηρεάζεται από τη στάση του σώματος και επιπλέον δεν έχει εξωτερική κεραία να σας ενοχλεί. Διαθέτει οθόνη LCD 2" και φυσικά, υψηλή ευκρίνεια εικόνας. Για τη λειτουργία της χρειάζονται τέσσερις μπαταρίες AA, ενώ μπορεί να συνδεθεί και με εξωτερική πηγή ρεύματος μέσω ενός adapter, ο οποίος δεν συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία. Τέλος, διαθέτει scan τόσο για VHF όσο και για UHF, ενώ διαθέτει αυτόματο "κλείδωμα" των ενεργών τηλεοπτικών καναλιών.

info www.sony.com





ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ... ΚΑΤΑΣΚΟΠΙΕΣ

2 LINE TELE-RECORDER

Πόσες φορές δεν θελήσατε να έχετε μαγνητοφωνήσει μία συζήτηση με το γιατρό σας, έναν συνεργάτη σας ή τέλος πάντων με κάποιο πρόσωπο; Τώρα αυτή η συσκευή σάς επιτρέπει να βλέπετε ακόμη και ποιος σας καλεί κάθε φορά και να ηχογραφείτε μέχρι και 2 ώρες συνομιλίας! Διαθέτει έναν VIP "συναγερμό", γεγονός που σημαίνει πως δίνετε εσείς κάποιους "ιδιαίτερους" αριθμούς τηλεφώνων. Στη μνήμη του μπορεί να αποθηκεύσει 99 ονόματα και αριθμούς. Επιπλέον, διαθέτει φωτάκι μηνυμάτων, καθώς και audio output που σας επιτρέπει να μεταφέρετε μία συνομιλία από τη συσκευή σε κασέτα.

info www.igadget.com

ΠΑΝΤΑ COCA-COLA

COCA-COLA RADIO CASSETE PLAYER

Το γνωστό αναψυκτικό έχει αποκτήσει πολλούς φανατικούς φίλους. Αν ανήκετε και εσείς στην κατηγορία αυτή, τότε το συγκεκριμένο προϊόν είναι φτιαγμένο για εσάς. Προσοχή, δεν βγαίνει σε ειδική συσκευασία των 6! Πρόκειται για ένα ασφαλώς πρωτότυπο ραδιοκασετόφωνο, με κρυφά ηχεία και στις δύο πλευρές του. Το μόνο που έχετε να κάνετε για να δείτε το μηχανισμό είναι να ανοίξετε το κουτί. Περιλαμβάνει πολλές από τις λειτουργίες ενός "νορμάλ" ρ/κ. Ασφαλώς μία πολύ καλή ιδέα για δώρο.

info www.igadget.com



ΦΩΤΙΣΜΟΣ... ΔΑΚΤΥΛΟΔΕΙΚΤΟΥΜΕΝΟΣ!

NIGHTHAWK LASER LIGHT

Ένας πρωτότυπος φακός laser, με πολύ μικρό μέγεθος, αλλά αρκετά δυνατός. Μάλιστα, το φως που εκπέμπει είναι το ίδιο με αυτό που χρησιμοποιούν οι πιλότοι των Stealth στις νυχτερινές αποστολές τους. Δεν υπερθερμαίνεται εύκολα και αντέχει μέχρι και 14 ώρες συνεχούς λειτουργίας. Και φυσικά, λόγω του σχεδιασμού του, μπορείτε να φωτίζετε ακριβώς εκεί που θέλετε, δείχνοντας απλώς με το δάχτυλό σας το επιθυμητό σημείο!

info www.igadget.com





ΜΙΚΡΟ ΣΤΟ ΜΑΤΙ...

CASSIOPEIA E-115

Μία πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση από την Casio. Πρόκειται για έναν υπολογιστή τσέπης, με τρομερές (σε σχέση με το μέγεθός του) δυνατότητες. Στην "καρδιά" του βρίσκεται ένας επεξεργαστής στα 131MHz, ενώ διαθέτει και 32MB RAM. Επιπλέον, περιλαμβάνει ένα "πακέτο" προγραμμάτων: Microsoft Outlook Synchronization, Microsoft Pocket Word, Pocket Excel και Pocket Money. Μπορεί να αποδώσει μέχρι και 65.536 χρώματα στην οθόνη του, ενώ μπορεί να αναπαράγει αρχεία Mp3 και MS Audio μέσω της στερεοφωνικής εξόδου ακουστικών, ενώ -κρατηθείτε- μπορεί να παίξει και video movies! Η δε τιμή του κυμαίνεται στα $600.

info www.casio.com



SMILE, IT'S CANDIT CAMERA!

CASIO WRIST CAMERA

Αυτό και αν είναι κρυφή κάμερα! Εξωτερικά μοιάζει με ρολόι χειρός, αλλά διαθέτει μία φωτογραφική κάμερα ισχυρή να καταγράψει τα πάντα. Η οθόνη της μετατρέπεται σε μονόχρωμη display screen, όπου μπορείτε να βλέπετε τι "τραβάει" η κάμερά σας κάθε φορά. Μπορείτε να αποθηκεύσετε μέχρι και 100 εικόνες, τις οποίες έχετε τη δυνατότητα να μεταφέρετε σε υπολογιστή μέσω υπέρυθρων ακτίνων. Είναι πολύ εύχρηστη και σίγουρα θα σας φανεί πολύ χρήσιμη σε αρκετές περιπτώσεις.

info www.casio.com

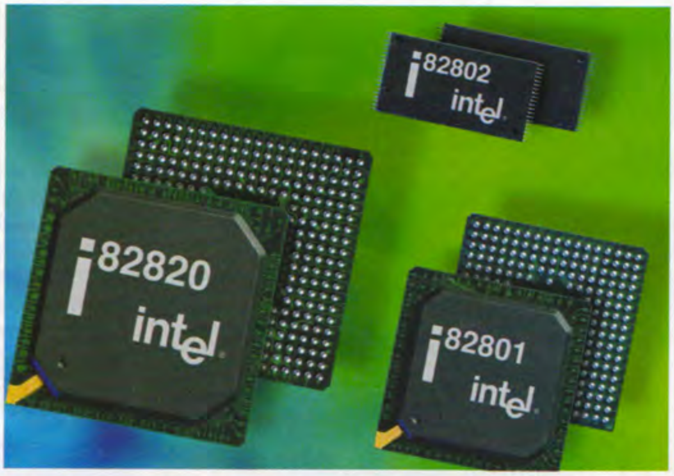
Η Intel υποστηρίζει... την Intel



Η Intel παρουσιάζει στις 19 Ιουνίου (με καθυστέρηση περίπου 15 ημερών) το νέο της chipset i815, που θα δέχεται τους Pentium III, Celeron, αλλά και τη νέα γενιά Celeron, καθώς υποστηρίζει FSB 133MHz, 100MHz και 66MHz. Πολλή συζήτηση έχει γίνει σχετικά με το αν το chipset i815 θα είναι ένα αναβαθμισμένο i810 ή ένα τροποποιημένο i820. Η πραγματικότητα μάλλον δικαιώνει την πρώτη υπόθεση, αλλά οι διαφορές με το υποδεέστερο i810 είναι σημαντικές. Συγκεκριμένα, στις προδιαγραφές του νέου chipset περιλαμβάνονται τα ακόλουθα δεδομένα:

- Υποστήριξη έως και 1.024MB συνολικής μνήμης SDRAM και του νέου προτύπου της Intel PC133.
- Αναβαθμισμένη θύρα AGP 4x/Pro, για ακόμη μεγαλύτερες ταχύτητες σε σχέση με το AGP 4x, που όμως μέχρι τώρα τις δυνατότητές του υποστηρίζουν μόνο τα πιο ακριβά προϊόντα της nVidia και της 3D Labs.
- Ενσωμάτωση του chip γραφικών i752 της εταιρίας.
- Controller σκληρών δίσκων στο πρότυπο UltraDMA/66.

Οι πληροφορίες αναφέρουν ότι η απόδοση του chipset είναι παραπλήσια με αυτήν του i820 και το μόνο στο οποίο ευελπιστούμε είναι να μην παρουσιαστούν παρόμοια προβλήματα με το τελευταίο. Παράλληλα θα παρουσιαστεί και το i815E, το οποίο επιπλέον υποστηρίζει το νεότερο πρότυπο UltraATA/100.



Προβληματικά mainboards...

Έχουμε αναφερθεί και στο παρελθόν στα προβλήματα που παρουσιάστηκαν με το chipset i820 της Intel στο παρελθόν. Σας θυμίζουμε ότι mainboards που ενσωματώνουν το chip MTH (Memory Translation Hub) της Intel εμφάνισαν σποραδικά crashes, για τα οποία ευθύνεται το MTH. Συγκεκριμένα το chip εμφανίζει ιδιαίτερη ευαισθησία στους ηλεκτρονικούς "θορύβους", με αποτέλεσμα να διακόπτεται η λειτουργία του υπολογιστή. Τέτοια mainboards (Slot-1 για Pentium III) είναι τα CC820 της Intel και P3C2000, CUC2000, CUC2000M της Asus. Ηδη η Intel ανακοίνωσε ότι οι κάτοχοι της προβληματικής κάρτας θα αποζημιωθούν με την αντικατάστασή της. Συγκεκριμένα προτίθεται να προσφέρει τη VC820 στους κατόχους της CC820 δωρεάν, γεγονός που συνεπάγεται περισσότερα από 300 εκατ. δολάρια ζημία για την εταιρία! Ομως δεν πρόκειται ούτε να επιστραφούν χρήματα ούτε βέβαια να αντικατασταθούν mainboards άλλων κατασκευαστών που ενσωματώνουν το MTH, αν και μέχρι στιγμής δεν έχει ξεκαθαριστεί τίποτε, καθώς η Intel συνομιλεί με τους κατασκευαστές στους οποίους προμηθεύει το συγκεκριμένο υλικό σχετικά με την επίλυση του θέματος.

Η Asus, από τη μεριά της, ανακοίνωσε ότι διακόπτει την παραγωγή των mainboards που ενσωματώνουν το i820 chipset της Intel σε συνδυασμό με το MTH. Αυτά είναι τα P3C2000, CUC2000 και CUC2000M. Ωστόσο, δεν φαίνεται να είναι διατεθειμένη να προβεί σε πολιτική αποζημιώσεων προς τους πελάτες της, διότι, σύμφωνα με έρευνα που έκανε, το ποσοστό προβλημάτων που εμφανίστηκαν ήταν ελάχιστο και δικαιολογείται από το ποιοτικό όριο που θέτει για τα προϊόντα της.

Αλλες εταιρίες με παρόμοια mainboards στην αγορά είναι η Asustek, η οποία θα αποσύρει 150.000 mainboards, και η Micro Star, με πολύ μικρότερο αριθμό πλακετών που ενσωματώνουν το MTH (γύρω στις 15.000).

...και προβληματικά palmtops

Αυτήν τη φορά πρόκειται για προϊόν της Hewlett-Packard, η οποία δεν μας έχει συνηθίσει σε τέτοιου είδους προβλήματα. Αποζημιώνονται συγκεκριμένα όλοι οι κάτοχοι υπολογιστών χειρός Jornada της HP, οι οποίοι



ενσωματώνουν ελαττωματικές οθόνες. Το πρόβλημα που παρατηρήθηκε στις σειρές 540, 430 και 420 αφορά στις LCD οθόνες, οι οποίες, ενώ βάσει των προδιαγραφών έπρεπε να αποδίδουν 65.000 χρώματα, στην πραγματικότητα εμφανίζουν μόνο 4.000, και οφείλεται στον controller γραφικών της συσκευής ο οποίος είναι 12μπιτος αντί για 16μπιτος.

Παρά το κόστος των αποζημιώσεων, η HP φαίνεται αισιόδοξη για το μέλλον του Jornada, ενώ στελέχη της εταιρίας αναφέρουν ότι δεν μειώθηκαν καθόλου οι πωλήσεις της συσκευής, καθώς "οι περισσότεροι αγοραστές δεν ασχολούνται ιδιαίτερα με το πόσες χιλιάδες χρώματα αποδίδει η οθόνη, διότι βρίσκουν πως και τα 4.000 είναι υπεραρκετά", όπως χαρακτηριστικά αναφέρθηκε χάριν αστειότητος. Η αλήθεια είναι ότι το πόσο κόστισε στην HP η κατάσταση και ποιος την πλήρωσε, τελικά, είναι αμφίβολο αν θα το μάθουμε ποτέ...

Αναμνήσεις από το μέλλον

Μία άγνωστη αμερικανική εταιρία προϊόντων μικροηλεκτρονικής, η Ovonyx, κατασκεύασε μία πρωτοποριακή συσκευή μνήμης, η οποία βασίζεται στη φιλοσοφία του CD. Πρόκειται για ένα πολύ λεπτό φιλμ, παρόμοιας σύνθεσης με αυτήν της επιφάνειας των CD-RWs και των DVDs. Η μνήμη OUM (Ovonic Unified Memory) "αποθηκεύει" δεδομένα με τη χρήση λεπτών ηλεκτροδίων, τα οποία εφαρμόζουν στην επιφάνεια του φιλμ και μετατρέπουν την άμορφη μοριακή δομή τού σημείου επαφής σε κρυσταλλική σταθερή μορφή (από κατάσταση 0 σε κατάσταση 1, στο δυαδικό σύστημα), με ανάλογη μέθοδο λειτουργίας με τη λεπτή ακτίνα λέιζερ στα CD-RW. Είναι φανερό ότι με αυτήν τη μέθοδο η μνήμη OUM δεν χρειάζεται εξωτερική τάση για να διατηρήσει τις πληροφορίες που έχουν εγγραφεί (όπως στην κλασική RAM), γεγονός που σημαίνει ότι ακόμη κι αν κλείσουμε τον υπολογιστή, τα δεδομένα παραμένουν ανέπαφα για μακρύ χρονικό διάστημα.

Σύμφωνα με τα στοιχεία που δημοσίευσε η εταιρία, η μνήμη OUM διαθέτει εξαιρετικά χαρακτηριστικά σταθερότητας σε σχέση με τις μνήμες flash [ενώ η μνήμη flash "αντέχει" μέχρι 100.000 επανεγγραφές, η OUM διατηρεί αναλλοίωτα τα χαρακτηριστικά της ακόμη και μέχρι το όριο των 10 τρισ. (!) εγγραφών], το μέγεθός της είναι περιορισμένο και η τοπολογία της απλοποιημένη σε σχέση με τις συμβατικές μνήμες DRAM, ενώ το κόστος μπορεί να παραμείνει σε ιδιαίτερα χαμηλά επίπεδα, λόγω του οικονομικού υλικού κατασκευής και του εντελώς απλού σχεδιασμού της. Η OUM θεωρείται ιδανική για χρήση όχι μόνο στους υπολογιστές και τα περιφερειακά τους, αλλά και σε συσκευές GPS, DVD, ψηφιακές τηλεοράσεις και συσκευές αποθήκευσης ήχου και εικόνας.

Η πρόσφατη συνεργασία της Ovonyx με την Intel πιθανώς να οδηγήσει στην εξέλιξη της ιδέας και της εφαρμογής της στην πράξη σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα.

Για την ώρα, πάντως, βαρύτητα δίνεται στην εξέλιξη και προώθηση των νέου τύπου DDR RAM, χωρίς να αποκλείεται όμως σύντομα να δούμε κι άλλες εναλλακτικές προτάσεις, όπως αυτήν της μνήμης OUM.

flash

Ο Bill Gates δεύτερος πιο πλούσιος άνθρωπος του κόσμου; Πιθανόν. Και μάλιστα ο πρώτος αναμένεται να είναι κάποιος πάλι από το χώρο της πληροφορικής. Ο Lawrence J. Ellison, πρόεδρος της Oracle, ανεβαίνει ταχύτατα τη σκάλα των πλουσιοτέρων, διαθέτοντας 664 εκατ. μετοχές της εταιρίας του (συνολικής αξίας $52 δισ.), των οποίων η τιμή αυξήθηκε κατά 550%(!) τον τελευταίο καιρό. Σε ό,τι αφορά την αξία της μετοχής της Microsoft, όλοι γνωρίζουμε για την παρ' ολίγον "καταστροφή" στο Nasdaq που προκάλεσε η απότομη πτώση της μετά την καταδικαστική απόφαση. Αν λοιπόν η μετοχή της τελευταίας πέσει κάτω από τα $73 και της Oracle περάσει τα $83, ο Ellison πλέον θα βρίσκεται στην κορυφή της παγκόσμιας κατάταξης.

Η πασίγνωστη εταιρία κατασκευής σκληρών δίσκων Seagate, σε μία προσπάθεια να μειώσει δραστικά τα έξοδά της, σκοπεύει να κλείσει τα δύο από τα τρία εργοστάσια, της Καλιφόρνια και του Μεξικού. Αποτέλεσμα της ενέργειας αυτής θα είναι η απόλυση περίπου 1.200 εργαζομένων. Η σκληρή αυτή πολιτική έχει αρχίσει από τον Ιούλιο του 1998, οπότε οι εργαζόμενοι της Seagate αριθμούσαν περί τους 106.000, ενώ μέχρι τον Μάρτιο του 2000 ο αριθμός αυτός είχε μειωθεί στις 61.300. Σύμφωνα με την επίσημη άποψη της Seagate, η επιλογή των απολύσεων αποτελεί μονόδρομο, καθώς η συρρίκνωση των τιμών των προϊόντων σε συνδυασμό με την αύξηση των ανταγωνιστών, οι οποίοι μάλιστα διαθέτουν εργοστάσια στην Ανατολή, απαιτούν δραστική μείωση στο κόστος παραγωγής. Τα συμπεράσματα δικά σας...

Οι τελευταίες πληροφορίες αναφέρουν ότι ο δικαστής που εκδικάζει την υπόθεση της Microsoft, Thomas P. Jackson, εμφανίζεται πιο σκληρός από την κυβέρνηση και εισηγείται τη διάσπαση της εταιρίας όχι σε δύο, αλλά σε τρία κομμάτια: ένα για το λογισμικό, ένα για τα λειτουργικά συστήματα και ένα για τις Internet εφαρμογές.

Η επιθετική πολιτική της Intel κορυφώνεται μέσα στο καλοκαίρι, οπότε αναμένεται (Ιούλιο με Αύγουστο) να ανακοινωθεί σημαντική μείωση στις τιμές των επεξεργαστών. Σύμφωνα με πληροφορίες, το κόστος των Pentium III θα μειωθεί έως και 31%, ενώ για τους Celeron η μείωση θα αγγίξει το 45%! Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι και για τη σειρά Xeon έχει ανακοινωθεί μείωση τιμής μέχρι 29%. Η κίνηση αυτή της Intel γίνεται τη στιγμή που η AMD επιτίθεται σε όλα τα μέτωπα με τις εξαιρετικές προτάσεις της Duron και Thunderbird.

Φθηνός Inkjet από την Apollo

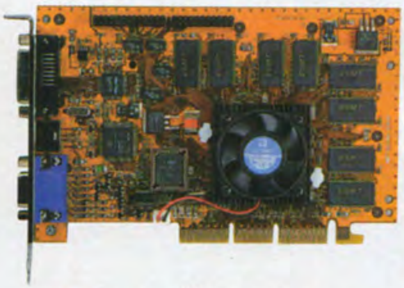
Η εταιρία Apollo, που χρησιμοποιεί τεχνολογία της HP, παρουσίασε έναν όμορφο, ικανοποιητικής απόδοσης και το κυριότερο φθηνό inkjet εκτυπωτή, ο οποίος προορίζεται για οικιακή χρήση. Ο Apollo P-2200, με το δυναμικό καμπύλο σχήμα του και τα ευχάριστα χρώματά του, ακολουθεί μία τακτική που ξεκίνησε η Apple στα τελευταία προϊόντα της, η οποία ξεφεύγει από τη μονότονη "μπεζίλα" των κλασικών "μονολιθικών" περιφερειακών. Πέρα όμως από το design, ο Apollo P-2200 διαθέτει και αξιοπρεπείς επιδόσεις. Συγκεκριμένα, οι προδιαγραφές του αναφέρουν:

- Ανάλυση 600x600dpi σε μονοχρωματική εκτύπωση και 300x300dpi σε έγχρωμη.
- Ταχύτητα έως 6ppm σε ασπρόμαυρη (draft) εκτύπωση και έως 3ppm σε έγχρωμη (draft).
- 512KB μνήμη RAM.
- Paper tray χωρητικότητας 100 σελίδων A4.
- Δύο ink cartridges (ένα μαύρο, ένα έγχρωμο).
- 8 bult-in γραμματοσειρές.
- Διαστάσεις 47x21x40cm.



Ο Apollo P-2200 μπορεί να δεχτεί το HP Photo Inkjet Cartridge, που του δίνει τη δυνατότητα να ανεβάσει την ανάλυση στα 600x300dpi στην έγχρωμη εκτύπωση. Επιπλέον, διατίθεται με έναν χρόνο εγγύηση καλής λειτουργίας στην τιμή των 27.000 δρχ. + ΦΠΑ.

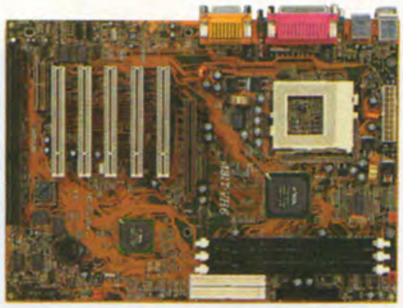
Η ABIT του 2000



Στις 22 Μαΐου έγινε η παρουσίαση των νέων mainboards της εταιρίας ABIT στις εγκαταστάσεις του Ομίλου Altec. Από τις νέες προτάσεις της εταιρίας, αυτή που ξεχωρίζει είναι το ανανεωμένο mainboard KA7-100, που απευθύνεται στους αγοραστές επεξεργαστών της σειράς Athlon της AMD. Το μεγάλο προσόν της KA7-100 είναι η υποστήριξη που προσφέρει στο νέο πρότυπο UltraATA/100, δηλαδή PCI bus, ικανό για μεταφορά δεδομένων με ταχύτητες που προσεγγίζουν τα 100MB/sec (η απλή K7 υποστηρίζει το UltraDMA/66). Το mainboard KA7-100 διαθέτει επιπλέον τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Υποστήριξη AMD Athlon επεξεργαστών.
- Chipset VIA VT8371(KX133)/VIA 686A.
- Τέσσερις 168pin υποδοχές DIMM για συνολική μνήμη SDRAM (PC100/133) έως και 2GB.
- Υποδοχές: 1 AGP 4x, 6 PCI, 1 ISA.
- Εισόδους: 1 παράλληλη, 2 σειριακές, 2 USB και 2 PS/2 (πληκτρολόγιο και mouse).

Η αντίστοιχη πρόταση της ABIT για τους ιδιοκτήτες Pentium III ή Celeron ακούει στο όνομα VH6 και πρόκειται για ένα mainboard αρχιτεκτονικής ATX με ενσωματωμένο το chipset VT82C της VIA. Τα χαρακτηριστικά της VH6 περιλαμβάνουν:



- Υποστήριξη επεξεργαστών Pentium III (100/133MHz FSB) και Celeron (66MHz FSB).
- Τρεις υποδοχές 168pin DIMM για μνήμη SDRAM έως και 768MB.
- Controller σκληρών δίσκων στο πρότυπο UltraDMA/66.
- Υποδοχές: 1 AGP 2x/4x, 5 PCI και 2 ISA.
- Είσοδοι: 1 παράλληλη, 2 σειριακές, 2 USB και 2 PS/2 (πληκτρολόγιο και mouse).

Εκτός όμως από τα mainboards, η ABIT έχει μακρά πείρα και στις κάρτες γραφικών. Η συνεργασία της με την nVidia, που ξεκινά με την ενσωμάτωση του TNT2 στις κάρτες γραφικών Siluro, επεκτείνεται με το νεότερο chip της nVidia, GeForce256, το οποίο πλέον βρίσκουμε στο εσωτερικό της Siluro GF256. Εκτός από την 256bit "καρδιά" της, η Siluro GF256 διαθέτει:

- Μνήμη 32MB SDRAM.
- 350MHz RAMDAC.
- Μέγιστη ανάλυση 2.048x1.536 με 32bit χρώμα και σε συχνότητα 60Hz.
- Σύνδεση σε θύρα AGP (υποστηρίζει το επίπεδο 4x).
- Εξοδο S-Video.

Επίσης, διατίθεται με drivers που υποστηρίζουν 100% τα Windows 2000.

Intel Pentium III Xeon

Η σειρά επεξεργαστών Xeon της Intel έχει σχεδιαστεί με γνώμονα τις απαιτήσεις των διακομιστών του Διαδικτύου. Επειτα από 9 μήνες πλήρους στασιμότητας στην εξέλιξη του Xeon (τελευταίο μοντέλο αυτό των 550MHz) ήρθε ο καιρός για την Intel να ανακοινώσει το νέο chip που τίθεται πλέον στην κορυφή της σειράς και χρονίζεται στα 700MHz. Ο επεξεργαστής χρησιμοποιεί αρχιτεκτονική ανάλυσης 0,18micron και ενσωματώνει 140 εκατ. τρανζίστορ (ο "απλός" Pentium III των desktop υπολογιστών αποτελείται από 30 εκατ. τρανζίστορ). Επιπλέον η cache μνήμη αγγίζει τα 2MB. Με δεδομένες όλες τις προαναφερόμενες εξελίξεις, αναμένεται η απόδοση να εμφανίζει βελτίωση σε όλες τις υπολογιστικές διαδικασίες από 13% έως και 46%.



Ο κλασικός σύμμαχος της Intel, η IBM παράλληλα με την εμφάνιση του νέου chip ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει σύστημα που ενσωματώνει 64 Xeon επεξεργαστές. Φυσιολογικά, οι απαντήσεις των κύριων ανταγωνιστών, Hewlett-Packard και Sun Microsystems, δεν θα αργήσουν να εμφανιστούν.

Mainboard της Gigabyte για τον Athlon

Τα καινούρια mainboards έχουν μονοπωλήσει τη στήλη "PC Νέα" αυτού



του τεύχους, λόγω των πολλών νέων προϊόντων που έρχονται για να καλύψουν τις ανάγκες των πολύ επιτυχημένων (εμπορικά) επεξεργαστών της AMD. Η πρόταση της Gigabyte ακούει στο όνομα GA-7ZM. Πρόκειται για ένα τύπου ATX mainboard Socket A, βασισμένο στο chipset KT133 της VIA, το οποίο υποστηρίζει τους επεξεργαστές Athlon (έως και 1GHz, αλλά και ανώτερες εκδόσεις που πρόκειται να κυκλοφορήσουν) και Duron της AMD. Το GA-7ZM διαθέτει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- 3 υποδοχές DIMM (168pin) για μνήμες τύπου PC100/133 SDRAM έως και 1,5GB.
- 1 υποδοχή AGP (4x), 1 AMR (Audio Modem Riser) και 3 PCI.
- 2+2 θύρες USB.
- PCI bus στο πρότυπο UltraDMA/66.
- 1 παράλληλη θύρα, 2 σειριακές και 2 PS/2 (για πληκτρολόγιο και mouse), επιπλέον 1 line-in, 1 line-out, 1 MIC και 1 για joystick.

Gateway "Athlon... inside"

Η Gateway αποτελεί μία από τις κορυφαίες παγκοσμίως εταιρίες κατασκευής υπολογιστών. Η νέα σειρά SB, που ενσωματώνει τον περιβόητο επεξεργαστή Athlon της AMD, προσφέρεται πλέον στην ελληνική αγορά σε ιδιαίτερα συμφέρουσα τιμή για το όνομα του κατασκευαστή που τη συνοδεύει. Ετσι, με 485.000 δραχμές, ο ευτυχής αγοραστής αποκτά σύστημα με τα ακόλουθα τεχνικά χαρακτηριστικά:

- Επεξεργαστής AMD Athlon στα 700MHz.
- Μνήμη 64MB SDRAM.
- Σκληρός δίσκος 10GB.
- Κάρτα οθόνης ATI SVGA 8MB, AGP.
- Κάρτα ήχου SoundBlaster AudioPCI 128D.
- Οδηγός CD-ROM 40x.
- Εσωτερικό modem 56Kbps.
- Θύρες επέκτασης: 5 PCI, 1 AGP 2x.

Στην τιμή περιλαμβάνεται οθόνη 17" EV700 (μέγιστη ανάλυση 1.280x1.024 στα 60Hz, ορατό πλαίσιο 15,9") και πλήρες πακέτο λογισμικού με Windows 98, Word 2000 και Outlook 2000.



Πρωταθλητές στην πειρατεία

Η είδηση ότι η Ελλάδα είναι πρώτη στη διακίνηση πειρατικού software στη Δυτική Ευρώπη δεν φαίνεται να εκπλήσσει κανέναν. Να, όμως, που το 71%, δηλαδή το ποσοστό των διακινούμενων προγραμμάτων που είναι παράνομα στη χώρα μας, δεν αποτελεί το κορυφαίο νούμερο, καθώς σε παγκόσμιο επίπεδο υπάρχουν πολύ χειρότεροι από εμάς. Ετσι, το "χρυσό" μετάλλιο πάει στο μακρινό Βιετνάμ, όπου μόνο το 2% του software που κυκλοφορεί είναι καθ' όλα νόμιμο. Η Κίνα και η Ρωσία λαμβάνουν το "αργυρό" και το "χάλκινο" μετάλλιο αυτού του άτυπου διαγωνισμού, με 91% και 89% αντίστοιχα. Η Ελλάδα βρίσκεται αρκετά πιο πίσω, καθώς υπολογίζεται ότι στις περισσότερες από τις χώρες του πρώην ανατολικού μπλοκ η πειρατεία πλησιάζει το 90%! Πίσω από εμάς -σε μεγάλη απόσταση όμως- βρίσκουμε την Ισπανία με 53% και την Ιρλανδία με 51%.

Το ωραίο στην όλη υπόθεση είναι ότι, παρ' όλο που στις ΗΠΑ το παράνομο software δεν ξεπερνά το 25% του συνόλου, η τεράστια αυτή αγορά προγραμμάτων απολαμβάνει το μεγαλύτερο κομμάτι της πίτας των απωλειών των εταιριών software, οι οποίες για το 1999 υπολογίστηκε ότι προσεγγίζουν τα 12 δισ. δολάρια παγκοσμίως.

Νέα οθόνη 17΄΄ από τη ViewSonic

Η αμερικανική ViewSonic είναι γνωστή και στον ελληνικό χώρο εδώ και αρκετό καιρό, προσφέροντας ποιοτικά μόνιτορ σε προσιτές τιμές. Η διάσταση των 17" έχει γίνει πλέον στάνταρ, εκτοπίζοντας εν πολλοίς τις 15άρες οθόνες. Το νέο δημιούργημα της σειράς Graphic Series, ή GS για συντομία, της ViewSonic είναι η GS773. Η οθόνη αυτή διαθέτει μικρού βάθους καθοδικό σωλήνα (CRT), με αποτέλεσμα τον περιορισμό του συνολικού μεγέθους της, γεγονός ιδιαίτερα χρήσιμο όταν δεν υπάρχει ο κατάλληλος χώρος στο γραφείο για 17άρι μόνιτορ. Στον τομέα των τεχνικών χαρακτηριστικών έχουμε:

- Ορατό πλαίσιο 16" (διαγώνιος 40,6cm).
- Dot Pitch 0,26.
- Μέγιστη ανάλυση 1.280x1.024 pixels με συχνότητα ανανέωσης 66Hz.
- Προτεινόμενη ανάλυση 1.024x768 pixels με συχνότητα ανανέωσης 87Hz.
- Οριζόντια συχνότητα 30-70KHz.
- Κατακόρυφη συχνότητα 60-180Hz.

Η GS773 καλύπτει το πρότυπο ποιότητας TCO'99, ενσωματώνει την τεχνολογία της εταιρίας SuperContrast για καλύτερη ευκρίνεια, όπως επίσης πλήρη on-screen έλεγχο των λειτουργιών της. PC



Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

MULTIMEDIA ΚΟΝΤΡΕΣ

Σε προηγούμενο τεύχος αναφερθήκαμε στην έκδοση 7 του Media Player της Microsoft, που κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό. Η κυρίαρχη του παιχνιδιού RealNetworks έδωσε την απάντησή της άμεσα, προσφέροντας το πρόγραμμα διαχείρισης πολυμέσων RealPlayer 8 στο κοινό του Διαδικτύου. Η έκδοση 8 ενσωματώνει μία εντελώς νέα μηχανή αναπαραγωγής βίντεο υψηλής ποιότητας. Συγκεκριμένα, η RealSystem 8, επιτυγχάνει ιδιαίτερα αναβαθμισμένες δυνατότητες ως προς την προβολή on-line βίντεο, ιδιαίτερα για τους χρήστες με σύνδεση DSL, οι οποίοι θα έχουν τη δυνατότητα να απολαμβάνουν εικόνα επιπέδου οικιακού βίντεο μέσω Internet. Αν μάλιστα η σύνδεση είναι επαρκώς ταχεία, η ποιότητα θα φτάνει τα επίπεδα του DVD. Η τεχνολογία που χρησιμοποιεί το RealSystem8 έχει εξελιχθεί από τη RealNetworks σε συνεργασία με την Intel και σκοπό έχει να αντέξει τη "σθεναρή" επίθεση που δέχεται από το Media Player της Microsoft και να παραμείνει στην κορυφή των προτιμήσεων του κοινού.

Η πραγματική είδηση, όμως, αφορά στην είσοδο στον τομέα του λογισμικού αναπαραγωγής multimedia εφαρμογών μίας παραδοσιακής διαδικτυακής εταιρίας. Την τελευταία εβδομάδα του Μαΐου η Yahoo! παρέδωσε στην κυκλοφορία μία δοκιμαστική έκδοση του δικού της media player, του αποκαλούμενο Yahoo Player. Το πρόγραμμα αναπαράγει αρχεία MP3 και μουσικά CDs, υποστηρίζει πληθώρα ραδιοφωνικών σταθμών και χρησιμοποιεί τις δυνατότητες αναζήτησης της δικτυακής πύλης του Yahoo! για την ανεύρεση multimedia αρχείων στο Δίκτυο. Επίσης, όπως κάθε media player που σέβεται τον εαυτό του, έτσι και το Yahoo Player διαθέτει διαφορετικά skins, τα οποία κάποιος μπορεί να κατεβάσει από το Δίκτυο για να μορφοποιήσει το παρουσιαστικό του με βάση το προσωπικό του γούστο. Γενικά, ο Yahoo Player είναι μία εναλλακτική λύση στο χώρο όπου κυριαρχούν τα RealPlayer της RealNetwork, Media Player της Microsoft και Quick Time της Apple, όμως ως προς τις δυνατότητες και την πληθώρα των multimedia εφαρμογών που υποστηρίζονται δεν μπορεί ακόμη να συγκριθεί με τους προαναφερόμενους τίτλους.

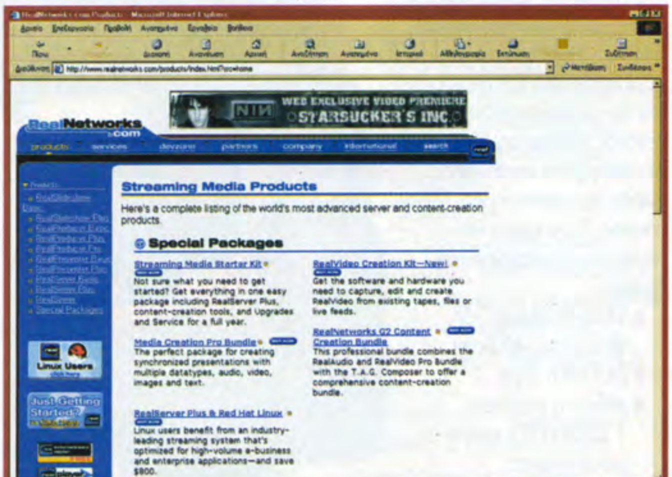
www.realnetworks.com
player.broadcast.com

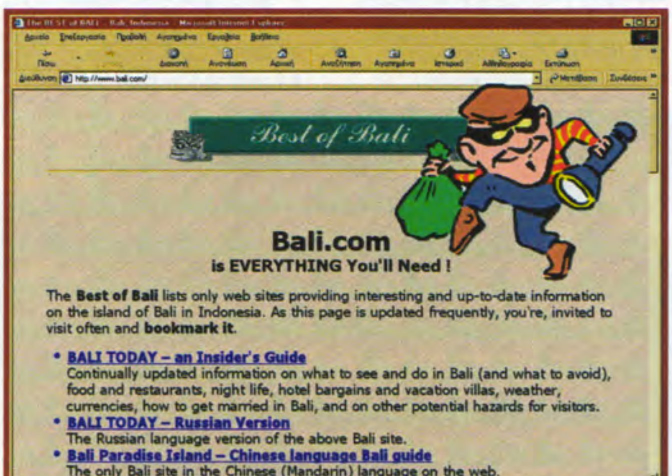


ΚΛΟΠΕΣ ΟΝΟΜΑΤΩΝ!

Φαίνεται ότι κάποιοι δεν διαθέτουν τη φαντασία προκειμένου να βρουν ένα έξυπνο όνομα για τη δικτυακή τους διεύθυνση, τώρα μάλιστα που η κοινότητα του κυβερνοχώρου έχει απλωθεί σε τέτοιο βαθμό, και προτιμούν τον εύκολο δρόμο της... κλοπής.

Μερικοί hackers βρήκαν μία νέα μέθοδο να τα οικονομήσουν, τροποποιώντας την παγκόσμια βάση ονομάτων και διευθύνσεων IP, της οποίας την ευθύνη έχει ο οργανισμός ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers). Στη συνέχεια, αφού "αποσυνδέσουν" με αυτό τον τρόπο τις δικαιούχες εταιρίες από τα δικά τους sites, μοσχοπουλούν στη "μαύρη" αγορά τις διευθύνσεις αυτές. Το πρόβλημα δημιουργείται λόγω του ότι ο ICANN δεν πωλεί ο ίδιος διευθύνσεις, αλλά χρησιμοποιεί 80 συμβεβλημένες εταιρίες γι' αυτή τη δουλειά, με αποτέλεσμα η διαδικασία ελέγχου μεταβίβασης των ονομάτων να χωλαίνει και οι επίδοξοι hackers να εκμεταλλεύονται το γεγονός στο έπακρο. Η τεχνική που χρησιμοποιείται για την αλλοίωση των στοιχείων της κεντρικής βάσης δεδομένων ονο-





μάζεται "IP spoofing". Τα δε ονόματα που υποκλέπτονται με αυτή τη μέθοδο μπορούν να "πιάσουν" και πάνω από 100.000 δολάρια στην αγορά. Οι δικτυακοί τόποι που αντιμετωπίζουν τέτοιου είδους προβλήματα -με συχνά μεγάλες οικονομικές ζημιές- διαθέτουν συνήθως μικρά και εύκολα στην απομνημόνευση ονόματα. Συγκεκριμένα sites, όπως τα bali.com, web.net, adidas.com, viagra.com(!), slovenia.com, canada.com, croatia.com και η αγαπημένη μας LucasArts.com, βρέθηκαν στο παρελθόν αντιμέτωπα με τέτοιες καταστάσεις: Μια ωραία πρωία οι χρήστες του Internet που καλούσαν τη διεύθυνσή τους δεν οδηγούνταν πουθενά. Κάποιοι από αυτούς βρήκαν την άκρη, άλλοι όμως συνεχίζουν να ψάχνουν τη διεύθυνσή τους, χάνοντας χιλιάδες δολάρια καθημερινά.

"ΑΥΞΑΝΕΣΘΕ ΚΑΙ ΠΛΗΘΥΝΕΣΘΕ!" Η αύξηση του αριθμού των Ελλήνων χρηστών του Διαδικτύου έχει αυξηθεί δραματικά τους πρώτους μήνες του 2000. Ηδη πλησιάζουν τους 500.000, τη στιγμή που ο Δεκέμβριος του '99 έκλεισε με 320.000 χρήστες. Για την ιστορία αναφέρουμε ότι το 1998 ήταν 190.000.

Μία μελέτη της OTEnet αναφέρει ότι μέχρι το τέλος του 2000 οι Ελληνες με πρόσβαση στο Internet θα έχουν ξεπεράσει τις 650.000 και πιθανώς να αγγίξουν τις 700.000. Μιλάμε δηλαδή, για αύξηση της τάξης του 110%, τη στιγμή που ο μέσος όρος της ετήσιας αύξησης των χρηστών στις υπόλοιπες ευρωπαϊκές χώρες δεν ξεπερνά το 70%. Οπως φαίνεται, μάλλον θα επαληθευτεί προηγούμενη έρευνα της εταιρίας, η οποία εκτιμούσε για το 2001 τον αριθμό των χρηστών στο 1.500.000.

Οι παραπάνω αριθμοί δεν αφορούν στους συνδρομητές και μόνο (αν και εκείνων ο αριθμός έχει αυξηθεί φτάνοντας στους 200.000), αλλά γενικά σε όσους έχουν πρόσβαση στο Internet είτε μέσω της δουλειάς τους, είτε μέσω του εκπαιδευτικού ιδρύματος στο οποίο φοιτούν, είτε απλώς μέσω των Internet cafés, ενώ αποδεικνύεται ότι περίπου το 15% του ελληνικού πληθυσμού έχει μερική ή συχνή πρόσβαση στο Διαδίκτυο.



Ορμώμενος από τα παραπάνω στοιχεία ο διευθύνων σύμβουλος της OTEnet Μ. Μαραβέλας ανακοίνωσε νέες βελτιώσεις στις δικτυακές υπηρεσίες και επιπλέον ελαφρύνσεις στα τιμολόγια. Συγκεκριμένα, προβλέπεται η κατάργηση της υπεραστικής χρέωσης για σύνδεση σε κόμβο εντός του νομού, ούτως ώστε οι χρήστες της επαρχίας να πληρώνουν 120δρχ./ώρα, όπως και στα αστικά κέντρα.

Επιπλέον, στατιστικά στοιχεία αναφέρουν ότι οι χρήστες του Internet κατοικούν κατά βάση στα αστικά κέντρα (70%), ενώ ηλικιακά οι περισσότεροι (36%) είναι μικρότεροι των 30 ετών (30-39 ετών 29%, 40-49 ετών 24% και άνω των 50 ετών 11%). Τέλος, ως προς το φύλο, το 70% των χρηστών είναι άνδρες και μόνο το 30% γυναίκες. Επίσης, αξίζει να αναφερθεί ότι ακόμη το Internet είναι κατά βάση προνόμιο των μέσων - ανώτερων τάξεων, καθώς το 40% των χρηστών έχει μηνιαίο εισόδημα έως 300.000 δρχ., το 34% από 301.000 έως 500.000, το 19% από 501.000 έως 1.000.000, ενώ υπάρχει και ένα 7% με εισόδημα άνω του 1.000.000 δρχ. PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Για έναν μήνα ακόμη, έως τις 15 Ιουλίου, έχετε την ευκαιρία να κερδίσετε δώρα αξίας μέχρι και 250.000 δρχ., αν επισκεφθείτε κάποιο από τα καταστήματα "e-motion" και προμηθευτείτε από 3μηνη έως και 12μηνη συνδρομή στο Internet μέσω της Hellas On Line. Συγκεκριμένα, με τη συμπλήρωση αίτησης συνδρομής, το όνομά σας καταχωρίζεται στη λίστα από την οποία την 21η Ιουλίου θα κληρωθούν 110 νικητές που θα κερδίσουν δώρα συνολικής αξίας 7.000.000 δρχ.

www.hol.gr
www.emotion.gr

Μάθετε τα πάντα για το πρόγραμμα SETI (Search for ExtraTerrestrial Intelligence) που αφορά στην προσπάθεια της ανθρωπότητας να έρθει σε επαφή με εξωγήινους πολιτισμούς. Δείτε το χάρτη του έναστρου νυχτερινού ουρανού. Απευθυνθείτε στον δικτυακό τόπο...

setiathome.ssl.berkeley.edu

Νεότερα από το χώρο της ελευθερίας στον κυβερνοχώρο. Η γαλλική κυβέρνηση αποφάσισε ότι κάθε Γάλλος που επιθυμεί να κατασκευάσει δική του σελίδα στο Διαδίκτυο θα πρέπει πρώτα να παραδίδει αίτηση όπου θα αναγράφονται τα χαρακτηριστικά και τα δεδομένα του site του, προκειμένου να λάβει έγκριση από το αρμόδιο κυβερνητικό όργανο. Η απόφαση αυτή έχει ξεσηκώσει σάλο στους κόλπους της γαλλικής γερουσίας, αλλά και μεταξύ των ασχολουμένων με το Δίκτυο, οι οποίοι θεωρούν ότι καταπατούνται οι ελευθερίες τους. Η κυβέρνηση ανταπάντησε πως η ευρωπαϊκή νομοθεσία δεν καλύπτει επαρκώς το θέμα του ελέγχου στη διοχέτευση πληροφοριών στο Internet και γι' αυτό οδηγήθηκε σε αυτήν την απόφαση.

Η εταιρία Terra Networks, παράρτημα του ισπανικού οργανισμού τηλεπικοινωνιών Telefonica, η οποία γνωρίζει τεράστια οικονομική ανάπτυξη τον τελευταίο καιρό, με τη συνολική αξία της να ανέρχεται στα 17 δισ. ευρώ, αγόρασε τον προηγούμενο μήνα τον πασίγνωστο Lycos. Είναι η πρώτη αγορά αμερικανικής μηχανής αναζήτησης από ευρωπαϊκή εταιρία.

Μία έρευνα που "τρέχει" εδώ και τρία χρόνια στην Αγγλία, σχετικά με τις αλλαγές που παρατηρούνται στην κοινωνία μετά την είσοδο του Internet στη ζωή μας, αναφέρει ότι, ενώ οι κυβερνήσεις θεωρούν ότι οι δικτυακές υπηρεσίες βοηθούν όλο τον κόσμο, ιδιαίτερα τώρα που η πρόσβαση είναι εύκολη και δωρεάν σε πολλά σημεία, όπως σε εκπαιδευτικά ιδρύματα και πολυκαταστήματα, στην πραγματικότητα μεγαλώνει το χάσμα μεταξύ των κοινωνικών ομάδων που ασχολούνται με την τεχνολογία και εκείνων που την αγνοούν. Η θεωρία αυτή βασίζεται στο γεγονός ότι στην πραγματικότητα τα σημεία ελεύθερης πρόσβασης μονοπωλούνται από εκείνους που ούτως ή άλλως διαθέτουν προσωπική συνδρομή, για τον απλούστατο λόγο ότι δεν φτάνει να υπάρχει δυνατότητα πρόσβασης στο Internet για τον καθένα, αλλά ουσιαστική επιμόρφωση πάνω στο θέμα των νέων τεχνολογιών και του Διαδικτύου, ώστε να ασχοληθούν και οι μέχρι τώρα αδιάφοροι και οι μη γνώστες του κόσμου αυτού.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Αποστολή στο νησί των... μοντέλων!

Μία πρωτότυπη ιδέα από τη Simon & Schuster Interactive ενσαρκώνεται μέσα από τον τίτλο Panty Raider. Πρόκειται για ένα παιχνίδι όπου αποστολή σας είναι να σώσετε τον κόσμο. Είμαι σίγουρος ότι θα μου πείτε: "Μα καλά, βρε φίλε, μας δουλεύεις; Τι το πρωτότυπο βρίσκεις εδώ;". Μη βιάζεστε να βγάλετε συμπεράσματα. Οπως ξέρετε, όταν καλείστε να φέρετε εις πέρας μία τέτοια αποστολή, πρέπει είτε να εμπλακείτε σε άπειρες μάχες είτε να συλλέξετε κάποια αντικείμενα. Στην περίπτωση του τίτλου που εξετάζουμε ισχύει το δεύτερο. Και ποια είναι τα αντικείμενα που μπορούν να σώσουν τον κόσμο μας; Τα... εσώρουχα των μοντέλων!



Ναι, καλά διαβάσατε. Είδατε που έχω δίκιο όταν γράφω για πρωτοτυπία; Θα μεταβείτε, λοιπόν, στο Model Isle με μία και μόνο αποστολή: να φωτογραφίσετε μερικά supermodels για λογαριασμό τριών "ένθερμων" εξωγήινων. Τώρα γιατί ξαφνικά οι εξωγήινοι αποφάσισαν κάτι τέτοιο, μόνο η... εταιρία το ξέρει. Το θέμα πάντως είναι πως ο Nelson (α ναι, δεν σας είπα, είναι το όνομα του κεντρικού προσώπου) θα πρέπει να φωτογραφίσει συγκεκριμένα μοντέλα και υπό συγκεκριμένες συνθήκες "εσωτερικού ρουχισμού". Φυσικά, θα είστε πλήρως ενημερωμένοι για το ποια μοντέλα και εσώρουχα πρέπει να φωτογραφίσετε. Προσοχή, όμως, καθώς ο χρόνος κυλά αμείλικτα. Θα έχετε στη διάθεσή σας αρκετά χρήσιμα "εργαλεία", όπως πιστωτικές κάρτες, γυαλιά με ακτίνες X που θα σας βοηθήσουν να δείτε τι εσώρουχα φοράνε τα μοντέλα, μία ειδική κόλλα που θα τα απαλλάσσει από το βάρος των ρούχων τους και πολλά ακόμη "καλούδια". Αν καταφέρετε και συγκεντρώσετε όλες τις απαιτούμενες φωτογραφίες, τότε ο πλανήτης μας θα σωθεί. Σε διαφορετική περίπτωση, ο μόνος κερδισμένος θα είστε εσείς (ε, σε νησί με τόσα μοντέλα, τι άλλο θα μπορούσατε να είστε;).



Η ομάδα χρειάζεται αρχηγό... Εσάς!

Το όνομα Avalon Hill επαναφέρει χαμένες μνήμες στο μυαλό των φίλων των πολεμικών παιχνιδιών (και των παιχνιδιών στρατηγικής βεβαίως, βεβαίως). Σύντομα, λοιπόν, η Hasbro Interactive ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει έναν νέο τίτλο (προφανώς ανήκει στο παραπάνω είδος), το Squad Leader, ο οποίος θα "εμπλέκει" τους παίκτες σε μάχες που μπορούν να αλλάξουν ολόκληρες γεωγραφικές περιοχές. Αυτό που θα τους ζητά θα είναι αρχηγικές δυνατότητες, όπως επίβλεψη των στρατιωτών παράλληλα με την προσοχή των συναισθημάτων τους, της κούρασης και των ικανοτήτων μεμονωμένων στρατιωτών. Κάθε στρατιώτης θα έχει το ιστορικό του, το οποίο θα επηρεάζει τα συναισθήματα και τη συμπεριφορά του μπροστά σε ορισμένες καταστάσεις. Το design και οι τοποθεσίες του παιχνιδιού θα είναι ρεαλιστικά και η έκβαση και τα αποτελέσματα των μαχών θα αλλάζουν ανάλογα με τις κινήσεις του παίκτη. Συνοπτικά, το Squad Leader θα περιλαμβάνει:

- Turn-based tactical combat, με τη χρήση ισομετρικής άποψης.
- 3 "κυρίως" campaigns: την εισβολή στη Νορμανδία, τη μάχη του Bulge και τη μάχη του Arnhem.
- 3 επιλογές εθνικότητας στρατού: Αμερικανοί, Γερμανοί και Βρετανοί.
- Κάθε campaign θα





περιλαμβάνει 10 custom αποστολές και μερικές τυχαίες επιπλέον.

- Εναν scenario editor που θα σας επιτρέπει πολλές τροποποιήσεις.
- Δυνατότητα τροποποίησης της ομάδας σας, προκειμένου να επιτύχετε σε μία συγκεκριμένη κατάσταση.
- 300 διαφορετικά ιστορικά στρατιωτών.
- Δεκάδες πολεμικά και μη οχήματα και άλλον εξοπλισμό.

Η κυκλοφορία του παιχνιδιού αναμένεται για τον ερχόμενο Σεπτέμβριο.

Who wants to live forever?

Ο παραπάνω στίχος των Queen ταιριάζει γάντι στην προκειμένη περίπτωση. Αυτό διότι ο νέος τίτλος των Fox Interactive και Monolith Production ονομάζεται "No One Lives Forever". Πρόκειται για ένα 1st person shooter, στο οποίο υποδύεστε έναν μυστικό πράκτορα. Δεν ξέρω γιατί, αλλά το στήσιμο του παιχνιδιού μού θυμίζει το πρόσφατο Soldier of Fortune. Τέλος πάντων, επί του θέματος. Ο κεντρικός ήρωας ονομάζεται Cate Archer και αποστολή του (άρα και δική σας) είναι να ταξιδέψει σε εξωτικά μέρη, προκειμένου να φέρει εις πέρας μερικές επικίνδυνες αποστολές για λογαριασμό της Unity. Προσοχή, όμως, διότι



θα βρεθούν πολλοί πράκτορες που θα θελήσουν να τον κάνουν... μία μακρινή ανάμνηση! Ο οπλισμός του Archer θα περιλαμβάνει μία μεγάλη ποικιλία από όπλα και gadgets (λέτε οι παραγωγοί του παιχνιδιού να είναι αναγνώστες της στήλης "Next Generation";), τα περισσότερα εκ των οποίων είναι άκρως θανατηφόρα. Ο δε αριθμός τους θα ξεπερνά τα 30. Μάλιστα, σύμφωνα με τα λεγόμενα των "γονέων" του, πρόκειται για ένα παιχνίδι γεμάτο δράση, περιπέτεια, ένταση και μπόλικο χιούμορ, εφάμιλλο αυτού των κατασκοπευτικών ταινιών της δεκαετίας του '60.

Οι αποστολές του ήρωα θα ποικίλλουν ως προς το περιεχόμενο αλλά και την τοποθεσία στην οποία θα διεξάγονται. Ετσι, θα πρέπει να εξερευνήσει το εσωτερικό ενός βυθισμένου πλοίου, να τρέξει μέσα στα εξωτικά παζάρια του Μαρόκου (αν βρει χρόνο μπορεί να αγοράσει και κάτι), να πολεμήσει για την επιβίωσή του στις γερμανικές άλπεις, αλλά και στο εσωτερικό ενός αεροπλάνου πάνω από τη Βόρεια Θάλασσα. Θα πρέπει να φέρει εις πέρας 15 ανεξάρτητες αποστολές, η καθεμία από τις οποίες περιλαμβάνει με τη σειρά της 2 έως 5 επίπεδα. Αν πάλι είστε λάτρεις του multiplayer, θα βρείτε 10 αποστολές να σας περιμένουν να τις εξερευνήσετε, και να... μοιραστείτε τις εμπειρίες σας μέσω δικτύου. Οι αντίπαλοι χαρακτήρες που θα συναντήσετε θα ξεπερνούν τους 20 και θα ποικίλλουν από χώρα σε χώρα. Φαίνεται πως οι παραγωγοί ζήλεψαν την επιτυχία του Soldier of Fortune και αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα παρεμφερές παιχνίδι. Το αν αυτό θα έχει θετική απήχηση είναι κάτι που θα πρέπει να περιμένουμε λίγο ακόμα για να το δούμε.





ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Σημαντικές ειδήσεις για τους φίλους του Championship Manager και δη του τελευταίου τίτλου της σειράς. Πρόσφατα η παραγωγός του εταιρία Sports Interactive υπέγραψε νέο συμβόλαιο συνεργασίας με την Eidos, στο οποίο αναφέρονται τα μελλοντικά σχέδια σχετικά με τη σειρά των Championship Manager. Ετσι, σύμφωνα με αυτό, θα κυκλοφορήσουν κατά σειρά τα CM 00/01, CM 01/02 και Championship Manager 4!. Πρώτα αναμένεται η έκδοση για την ερχόμενη χρονιά, στην οποία θα υπάρχουν και μερικές αλλαγές. Μεταξύ αυτών θα είναι σίγουρα και ορισμένα νέα πρωταθλήματα, ο αριθμός των οποίων καθώς και το



ποια θα είναι δεν έχουν οριστικοποιηθεί ακόμα. Τα υποψήφια πρωταθλήματα είναι 10, μεταξύ των οποίων και το ελληνικό. Πάντως, όπως όλα δείχνουν, αυτή τη φορά θα έχουμε τη δυνατότητα να κοουτσάρουμε και την αγαπημένη μας ελληνική ομάδα και να την οδηγήσουμε στη δόξα. Οι λεπτομέρειες για τις τελικές αλλαγές θα ανακοινωθούν -καλώς εχόντων των πραγμάτων- τον Ιούνιο. Φυσικά, μόλις αυτό γίνει, θα βρείτε όλες τις λεπτομέρειες μέσα σε αυτές εδώ τις σελίδες. Η κυκλοφορία του έχει προγραμματιστεί για τον Σεπτέμβριο του 2000.

Σίγουρα η -επίσημη- διάθεση ενός παιχνιδιού δωρεάν στο Internet είναι μία είδηση που θα ενδιαφέρει αρκετό κόσμο. Οσοι, λοιπόν, θέλετε μπορείτε από την ηλεκτρονική διεύθυνση www.flow.com/flowgame/s



tart.exe να κατεβάσετε δωρεάν το Flow. Τι εστί Flow; Πρόκειται για ένα snowboarding παιχνίδι, το μέγεθος του οποίου είναι μόλις 2MB. Σας... μεταφέρει σε μία βουνοπλαγιά, όπου θα κληθείτε να "ζήσετε" μερικές ελεύθερες καταβάσεις με τις ειδικές σανίδες χιονιού. Η ανάλυση των γραφικών ποικίλλει από 320x240 μέχρι και 1.280x1.024 και υποστηρίζει 16 και 32 bit χρώματος.

Ασφαλώς το Majesty θα το θυμάστε, καθώς πρόσφατα παρουσιάστηκε από τις σελίδες του περιοδικού. Επρόκειτο για ένα αμφιλεγόμενο παιχνίδι, το οποίο αποτέλεσε αντικείμενο έντονων συζητήσεων μεταξύ των gamers. Η Hasbro ετοιμάζει ένα add-on που θα προσθέτει νέα quests, νέους εχθρούς και μαγικά ξόρκια που θα προστίθενται στον κόσμο του αρχικού παιχνιδιού (τουτέστιν, θα πρέπει να διαθέτετε και το αρχικό Majesty). Αν λοιπόν ανήκετε σε αυτούς που τους άρεσε το Majesty, ετοιμαστείτε να... επεκτείνετε το βασίλειό σας εντός του τρέχοντος καλοκαιριού.

Σίγουρα πολλοί από εσάς θα περιμένατε να δείτε τα φετινά βραβεία της E3. Δυστυχώς, τα τελικά αποτελέσματα θα ανακοινωθούν στις 12 Ιουνίου (ημερομηνία κατά την οποία έχει "κλείσει" η ύλη του παρόντος τεύχους). Ετσι θα τα βρείτε στο επόμενο τεύχος. Πάντως, μια πρώτη ιδέα μπορείτε να πάρετε από τη στήλη "Adventure & RPG Update" του παρόντος τεύχους.

Οι δεινόσαυροι σε... κρίση!

Ο τίτλος αναφέρεται στη μεταφορά του Dino Crisis από το PlayStation στις οθόνες των υπολογιστών.



Δημιουργημένο από την ομάδα που έφτιαξε τη σειρά Resident Evil, χρησιμοποιεί την ίδια επιτυχημένη φόρμουλα που συνδυάζει διασκέδαση με στοιχεία τρόμου. Χρησιμοποιεί την οπτική τρίτου προσώπου και συνδυάζει την επίλυση γρίφων με άφθονη δράση και πυροβολισμούς, στην προσπάθειά σας να μη γίνετε θήραμα των πολλών δεινόσαυρων που... κατακλύζουν το παιχνίδι. Φυσικά, η δράση και η αίσθηση του φόβου (στο βαθμό, βέβαια, που ένα παιχνίδι μπορεί να αποδώσει το συναίσθημα αυτό) διαφέρουν σημαντικά από εκείνες των Resident Evil. Στα τελευταία μπορούσατε να περάσετε αρκετή ώρα περιπλανώμενος χωρίς να συναντήσετε τίποτα στο δρόμο σας. Εδώ δεν θα μπορείτε να αισθανθείτε ασφαλής ούτε για λίγο, καθώς οι επιθέσεις προς το πρόσωπό σας θα διαδέχονται η μία την άλλη.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί πολλές οπτικές γωνίες (κάμερες), με αποτέλεσμα να διορθώνονται κάποιες ατέλειες που υπήρχαν στην έκδοση για PSX. Ξεχάστε, λοιπόν (όσοι το έχετε δει, βέβαια), περιπτώσεις όπως το να βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο και να ακούτε έναν δεινόσαυρο χωρίς να μπορείτε να τον δείτε. Φυσικά, τα γραφικά του παιχνιδιού θα εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες της σύγχρονης τεχνολογίας και ο ήχος θα είναι άκρως ατμοσφαιρικός. Μένει να δούμε το παιχνίδι στην τελική μορφή του. Ωη, τι ήταν αυτή η πελώρια σκιά που μόλις πέρασε από δίπλα μου;



Οι μαχητές του διαστήματος έρχονται!

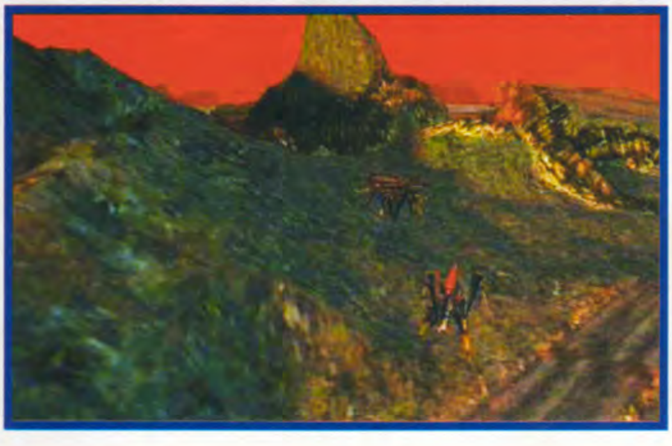
Με καθυστέρηση μερικών... ετών έρχεται, τελικά, η μεταφορά της γνωστής ταινίας επιστημονικής φαντασίας Starship Troopers στις οθόνες των υπολογιστών μας. Η καθυστέρηση οφείλεται σε συνεχή "λίφτινγκ" της Microprose στο παιχνίδι, καθώς όλο και κάτι δεν άρεσε στο όλο project του. Φαίνεται, όμως, πως δεν βρήκαν τίποτε άλλο να κόψουν, και έτσι η παραγωγή έχει μπει στην τελική ευθεία.



Ως είδος παιχνιδιού κατατάσσεται στην κατηγορία των real-time strategies. Αποστολή σας είναι να ελέγξετε μία ομάδα 30 στρατιωτών και να τους οδηγήσετε επιτυχώς σε πολλές νικηφόρες μάχες. Μετά από κάθε μάχη που θα κερδίζετε θα βελτιώνονται οι ικανότητες των στρατιωτών σας και μετά από αρκετές νίκες θα είστε σε θέση να δημιουργήσετε έναν πιο ισχυρό στρατό. Είναι γεγονός πως κάτι τέτοιο θα σας χρειαστεί, καθώς από αποστολή σε αποστολή το AI και η δύναμη των εχθρών σας θα αυξάνονται συνεχώς. Ως φυσικό επακόλουθο θα αυξάνεται και ο βαθμός δυσκολίας της αποστολής. Θα πρέπει, βέβαια, να δείξετε ιδιαίτερη προσοχή και στην επιλογή των ατόμων που θα απαρτίσουν αρχικά την ομάδα σας. Αυτό διότι από την αρχή θα βρείτε κάποιους που θα έχουν ανεπτυγμένες ικανότητες σε συγκεκριμένους τομείς, οπότε δεν θα χρειαστεί να περάσετε πάρα πολλές αποστολές για να βελτιωθούν αισθητά.

Τα landscapes είναι ασφαλώς πλήρως τρισδιάστατα, η δε κάμερα σας ακολουθεί κάνοντας ζουμ όποτε χρειαστεί. Οσοι έχετε δει την ταινία θα φαντάζεστε ποιοι είναι οι βασικοί εχθροί σας. Ναι, σωστά μαντέψατε: Οι γνωστές σας αραχνίδες, εκ των οποίων 15 είναι τα είδη που "φιλοξενούνται" στο παιχνίδι. Φυσικά, όπως και στην ταινία, κάθε είδος διαθέτει τη δική του νοημοσύνη και χρησιμοποιεί το δικό του τρόπο επίθεσης (είτε ξεπροβάλλοντας ξαφνικά από το έδαφος είτε ως νέος... Φουρνιστάκης επιτίθεται από αέρος κ.λπ.). Φυσικά, το παιχνίδι δανείζεται πλήθος άλλων στοιχείων τόσο από την ομότιτλη ταινία όσο και από το βιβλίο, και η ιστορία του εκτυλίσσεται στο ίδιο περιβάλλον. (σ.σ.: Δυστυχώς, δεν ξέρουμε αν θα έχει τις ίδιες πρωταγωνίστριες με αυτές της ταινίας.)

Αν και το παιχνίδι δεν έχει φτάσει ακόμα στην τελική μορφή του, έχει ήδη κινήσει το ενδιαφέρον αρκετού κόσμου. Ισως αναλογιζόμενοι την πολύ καλή ταινία, να προσδοκάμε ένα ανάλογο παιχνίδι. Αλλωστε, δεν είναι η πρώτη φορά που το project ενός τίτλου βασιζόμενου σε ταινία ολοκληρώνεται μερικά χρόνια μετά την προβολή της. Πρόσφατο παράδειγμα το Braveheart. Οπως και να έχει πάντως, αυτό δεν είναι και τόσο καλό, αφού όσο πιο νωπές είναι οι μνήμες από μία καλή ταινία τόσο πιο πολύ ενδιαφέρον υπάρχει για το παιχνίδι της. Εκτός και αν δεν είναι και τόσο καλό, καθώς τις περισσότερες φορές τα πράγματα εκτυλίσσονται με τον ακριβώς αντίθετο τρόπο (καλή ταινία = "πατάτα" παιχνίδι). Πάντα υπάρχουν οι εξαιρέσεις που επιβεβαιώνουν τον κανόνα. Ελπίζουμε το παιχνίδι αυτό να ανήκει στην παραπάνω κατηγορία, "τιμώντας" το όνομα της ταινίας από την οποία προέρχεται.



Το τελευταίο patch πριν από το FIFA 2001

Μία αποκλειστική είδηση για τους αναγνώστες του "PC Master" και δη για τους φίλους του FIFA 2000. Ο φίλος μου Ιορδάνης Σταυρίδης δημιούργησε ένα super-patch, το μέγεθος του οποίου ξεπερνά τα 200MB. Περιλαμβάνει updates για το ελληνικό -και όχι μόνο- πρωτάθλημα, με νέα rosters, εμφανίσεις, γήπεδα κ.λπ., ενώ βελτιώσεις έχει υποστεί και η μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Ακόμη και η μετάδοση του αγώνα έχει υποστεί μερικές βελτιώσεις. Γενικότερα, πρόκειται για ένα πρόγραμμα που βελτιώνει το παιχνίδι προς το καλύτερο. Είμαι βέβαιος πως το μέγεθος του patch θα έχει αποθαρρύνει αρκετούς από εσάς από κάθε σκέψη download. Αλλά και όσοι προσπαθήσετε να βρείτε το εν λόγω αρχείο μην απογοητευθείτε αν δε το βρείτε, απλώς και μόνο επειδή (μέχρι αυτή τη στιγμή) δεν υπάρχει πουθενά διαθέσιμο. Οσοι, όμως, έχετε στα χέρια σας το δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master" θα βρείτε το patch στο ανάλογο directory. Πρόκειται για μία προσφορά του Ιορδάνη στο περιοδικό και τους αναγνώστες του. Πάντως, μπορείτε να συνεχίσετε τις επισκέψεις στο -εντελώς ανανεωμένο- site www.fifanet.gr, όπου κάθε τόσο όλο και κάτι ενδιαφέρον θα βρίσκετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, καθώς και πολλά ενδιαφέροντα νέα. Τι, ακόμα κάθεστε;



PC Spy

Του Derek dela Fuente



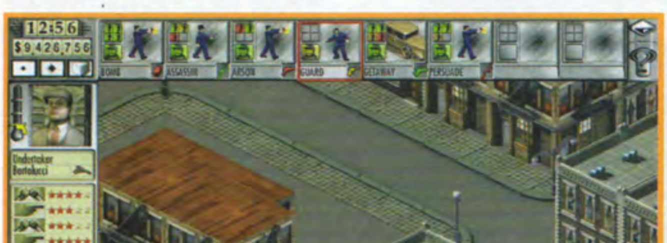
GANGSTERS 2

Από τη Hothouse Creations

Νέο έγκλημα υπό σχεδιασμό

Η κατά 25% αγορασμένη από την EIDOS, Hothouse Creations, παρά τα μόνο τρία χρόνια παρουσίας στο χώρο του gaming, έχει προσφέρει έναν αριθμό σημαντικών τίτλων, όπως τα Cutthroats, Abomination και τη μεγαλύτερη επιτυχία της, το Gangsters. Το Gangsters 2, που σχεδιάζεται εδώ και περίπου 6 μήνες και θα χρειαστεί άλλους 8 για να κυκλοφορήσει, αποτελεί ένα καθαρό RTS τρίτου προσώπου. Η συνέχεια αυτή κινείται στο δρόμο που χάραξε το Gangsters, όπου ο παίκτης αναλάμβανε το ρόλο ενός "νονού" της νύχτας με κύρια ενασχόληση τον τζόγο, το λαθρεμπόριο, την πορνεία, την απάτη, τον εκβιασμό και γενικά οποιαδήποτε παράνομη πηγή πλούτου.

Το Gangsters 2 επικεντρώνει την προσοχή του στα εξής στοιχεία: προστασία της περιοχής ελέγχου της συμμορίας, δωροδοκία κρατικών λειτουργών και δικαστών, καθώς και των ενόρκων σε περίπτωση δικαστικής εμπλοκής μέλους της, απόκτηση νέων μελών και εξόντωση των ανταγωνιστών. Η συμμορία εξελίσσεται ανάλογα με τον τρόπο διαχείρισης από εσάς αμέτρητων καταστάσεων που θα προκύψουν, άλλων καλών, άλλων κακών. Η επιτυχία βασίζεται στο χρήμα που θα αποκτήσετε και στο μέγεθος και την ποιότητα των μελών της συμμορίας και επιτυγχάνεται μέσω αρκετών εναλλακτικών δρόμων. Αναλύστε τους αντιπάλους σας, συμμαχήστε μαζί τους όσο είστε αδύναμοι και στη συνέχεια εξολοθρεύστε τους με δόλιο τρόπο, πάντα όμως λαμβάνοντας υπόψη ότι το ίδιο μπορεί να συμβεί και σε εσάς.



Στο Gangsters 2 περιορίστηκε ο αριθμός εγκληματιών που μπορείτε να έχετε στη διάθεσή σας, αυξήθηκε όμως ο έλεγχός τους. Κάθε "νονός" συνοδεύεται από τον σύμβουλό του, ένα είδος καθηγητή του πεζοδρομίου, ο οποίος προσφέρει πληροφορίες για επερχόμενα συμβάντα, συμβουλές για τα μέλη της συμμορίας, αναφορές παραβίασης της περιοχής ελέγχου από ανταγωνιστές. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού υπόσχονται ότι το πρόβλημα γραμμικότητας που εμφανιζόταν στον πρώτο τίτλο, όπου λίγο ως πολύ ο παίκτης ακολουθούσε μία πεπατημένη διαδικασία άμεσα καθοριζόμενη από το AI του παιχνιδιού, έχει αποφευχθεί στη δεύτερη συνέχεια. Η διαδικασία ελέγχου της συμμορίας είναι πολύ πιο ευέλικτη και κάθε πράξη σας μπορεί να ενεργοποιήσει μία ατελείωτη αλυσίδα ανεξάρτητων γεγονότων με απρόβλεπτα αποτελέσματα.



Ως προς το σχεδιασμό, προστέθηκαν κάποια νέα στοιχεία που προσδίδουν περισσότερο ρεαλισμό, όπως η εναλλαγή ημέρας και νύχτας, κατά τη διάρκεια των οποίων βέβαια στην πόλη θα συμβαίνουν διαφορετικά πράγματα. Η προσοχή που έχει δοθεί στη "ζωντάνια" του περιβάλλοντος φαίνεται, για παράδειγμα, από το γεγονός ότι τη νύχτα οι ενέργειές σας πρέπει να είναι όσο το δυνατόν αθόρυβες, καθώς η φασαρία γίνεται αντιληπτή από μεγαλύτερες αποστάσεις σε σχέση με την ημέρα, άρα δίνετε περισσότερο στόχο. Επίσης, αυξήθηκαν οι "ειδικότητες" των εγκληματιών που θα δουλεύουν για εσάς και τώρα πια περιλαμβάνονται εκτελεστές, διαρρήκτες χρηματοκιβωτίων, απαγωγείς κ.ά. Εχει δοθεί προσοχή ώστε οι "υπάλληλοί" σας να μην αποτελούν αναλώσιμο είδος, όπως ήταν στο Gangsters. Η γκάμα τους περιλαμβάνει από ανθρώπους με μπράτσα, μέχρι ανθρώπους με μυαλό, με τη δική τους ξεχωριστή προσωπικότητα και γνωριμίες, οι οποίες μπορούν να σας ωφελήσουν, όπως αν κάποιος από αυτούς είναι γνωστός με το διοικητή της αστυνομίας. Το Gangsters 2 διαθέτει πολλαπλά περιβάλλοντα, αρκετές πόλεις και μεγάλο αριθμό αντικειμενικών στόχων, από προστασία VIPs μέχρι την εξολόθρευση του αρχηγού της αστυνομίας, προσεγγίζοντας ακόμη περισσότερο την πραγματικότητα των δεκαετιών του 1920 και του 1930. Γενικά η AI έχει βελτιωθεί στα σημεία. Η πόλη έχει τη δική της ζωή, οι άνθρωποι πηγαίνουν στις δουλειές τους, οι μαγαζάτορες ανοίγουν και κλείνουν τα μαγαζιά τους σε συγκεκριμένες ώρες της ημέρας. Επίσης, οι αντίπαλες ομάδες δεν έχουν απλώς ως κύριο μέλημα την εξολόθρευσή σας. Οπως κι εσείς, διαθέτουν τους δικούς τους ενδιάμεσους στόχους, επιθυμούν την εξάπλωση της κυριαρχίας τους και μόνον όταν μπλεχτείτε για τα καλά στα πόδια τους θα προσπαθήσουν να σας εξολοθρεύσουν.

Το interface έχει τροποποιηθεί ώστε να αποφευχθεί η χαώδης κατάσταση των πολλαπλών μενού του πρώτου τίτλου. Ετσι τώρα ο cursor είναι πιο "έξυπνος". Για παράδειγμα, αφού επιλέξετε κάποιον από τους εγκληματίες σας και μετακινήσετε τον cursor πάνω σε ένα αυτοκίνητο, αυτός θα αλλάξει σε εικονίδιο που θα δείχνει τον άνθρωπο να μπαίνει στο αμάξι, παρουσιάζοντας στο χρήστη τι είδους ενέργεια μπορεί να επιτελέσει.

Το εικονίδιο του cursor μπορεί να σημαίνει μετακίνηση, είσοδο σε κάποιο κτίριο, παρακολούθηση κάποιου στόχου, κλοπή αυτοκινήτου, λήψη κάποιου αντικειμένου κ.ά. Εχει επίσης αυξηθεί ο αριθμός των πληροφοριών που δίνονται on-screen, όπως όταν κάνετε κλικ πάνω σε κάποιο κτίριο, οπότε εμφανίζεται πλήρης κατάλογος πληροφοριών σχετικά με αυτό. Βέβαια, υπάρχουν πάλι αρκετά ενδιάμεσα μενού, αλλά έχει δοθεί προσοχή για να μην καταντούν δαιδαλώδη.

Τα γραφικά, όπως βλέπετε κι από τις συνοδευτικές φωτογραφίες, έχουν τύχει ιδιαίτερης προσοχής. Το απηρχαιωμένο 256-χρωμάτων περιβάλλον έχει αντικατασταθεί από νέο, πιο λεπτομερές και πιο χρωματιστό. Οι χαρακτήρες και τα αντικείμενα έχουν σχεδιαστεί με πολλή προσοχή, ώστε να είναι άμεσα διακριτά (κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του μορφή, το δικό του ντύσιμο). Επίσης, περιλαμβάνονται πολλά επίπεδα ζουμ. Σίγουρα, όμως, όσοι έχουν παίξει το Gangsters βρίσκονται σε γνώριμο έδαφος, καθώς δεν έχει αλλάξει η φιλοσοφία της οπτικής.

Η σχεδιαστική ομάδα υπόσχεται ότι το Gangsters 2 θα κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι.

SILENT HUNTER II

Από την SSI

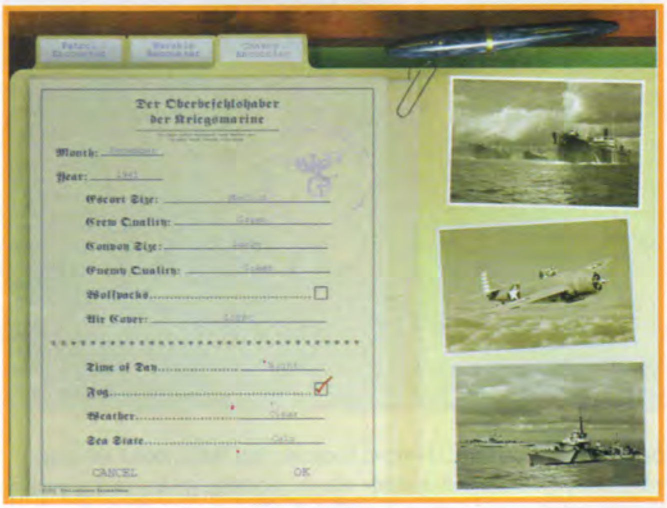
"Up periscope!"

Πού πήγαν όλα εκείνα τα προγράμματα εξομοίωσης υποβρυχίων; Ποιος θυμάται την ένταση τη στιγμή που ανέβαινε το περισκόπιο ή ακουγόταν ο χαρακτηριστικός ήχος του σόναρ και τα εισερχόμενα μηνύματα από τον ασύρματο σε παιχνίδια όπως τα Silent Service, 688i, Das Boot και Wolfpack; Λοιπόν, αναμείνατε στο ακουστικό σας έως τον ερχομό του εξαιρετικού Silent Hunter II (SHII) που θα κυκλοφορήσει αργότερα μέσα στο 2000.

Το SHII σχεδιάζεται εδώ και τρία ολόκληρα χρόνια, με την ημερομηνία ολοκλήρωσής του να έχει μετακινηθεί προς τα πίσω ουκ ολίγες φορές. Δύο είναι οι λόγοι της καθυστέρησης αυτής. Πρώτον, η ομάδα εξέλιξης του τίτλου, η Aeon Electronic Entertainment, η οποία προσπαθεί να προσδώσει τη μέγιστη δυνατή πιστότητα στο περιβάλλον των υποβρυχίων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, προσλαμβάνοντας μάλιστα μέχρι και βετεράνο Γερμανό διοικητή U-boats ως σύμβουλο. Δεύτερον, ο σχεδιασμός της μηχανής γραφικών, η οποία σύμφωνα με τους κατασκευαστές θα αποτελέσει βάση για κάθε παρόμοιο παιχνίδι που θα κατασκευαστεί στο μέλλον.

Η προσπάθεια ρεαλιστικής απεικόνισης του κόσμου των υποβρυχίων στα τέλη της δεκαετίας του '30 δεν σταματά μόνο στη γραφική απεικόνιση και το φωτισμό. Επεκτείνεται στο interaction του παίκτη με τα όργανα του σκάφους και τους ήχους, που αποτελούν πραγματική μεταφορά του





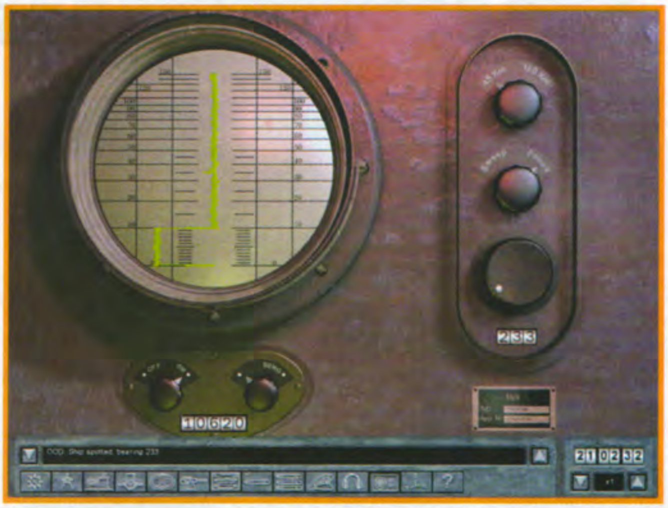
ήχου των πλοίων και των οργάνων της εποχής.

Ως διοικητής ενός γερμανικού U-boat επιστρατεύετε τις ικανότητές σας ενάντια στις δυνάμεις των συμμάχων, έχοντας να αντιμετωπίσετε από δυσκίνητα βαρυφορτωμένα φορτηγά πλοία έως υπερεξοπλισμένα αντιτορπιλικά. Η όλη δράση εκτυλίσσεται μέσα στις 15 διαφορετικές τοποθεσίες του υποβρυχίου σας, οι οποίες μπορεί να μη διεκδικούν δάφνες πρωτοτυπίας ως προς τη γραφική απεικόνισή τους, αλλά περιλαμβάνουν κάμποσες έξυπνες υπολογιστικές τεχνικές. Συγκεκριμένα, έχει δοθεί προσοχή στον τρόπο ελέγχου της πλεύσης του υποβρυχίου, στις συσκευές και τα όργανα του σκάφους. Ο έλεγχος της κίνησης και των επιμέρους συστημάτων του υποβρυχίου επιτυγχάνεται με τη χρήση ενός μη ευκαταφρόνητου αριθμού πλήκτρων.

Το μυστικό της υπολογιστικής ισχύος που απαιτεί το SHII βρίσκεται στον καθορισμό πληθώρας μεταβλητών σχετικά με το υγρό περιβάλλον, το υποβρύχιο και τις εχθρικές μονάδες, που οδηγεί σε πλήθος τυχαίων συμβάντων που ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Εκεί όπου οι ανταγωνιστικοί τίτλοι γίνονται προβλέψιμοι, το SHII γίνεται... πραγματικό. Είτε επιλέξετε κάποια συγκεκριμένη αποστολή είτε επιχειρήσετε να ολοκληρώσετε ολόκληρη campaign, θα αντιμετωπίσετε ό,τι ακριβώς και ένας διοικητής U-boat της εποχής, από την απρόβλεπτη συμπεριφορά των εχθρικών μονάδων έως την έλλειψη αξιοπιστίας των οργάνων του σκάφους σας. Η δυσκολία ολοκλήρωσης των αποστολών είναι μεγάλη, αλλά η διάρκεια του τίτλου εξασφαλίζεται όχι μόνο από την παραμετροποίηση των επιμέρους αποστολών που μπορεί να κάνει ο χρήστης, αλλά και από τον εξελιγμένο campaign editor που περιλαμβάνεται στο πρόγραμμα.

Η SSI μας έχει συνηθίσει στην άψογη μεταφορά της πραγματικότητας στα παιχνίδια της. Το SHII, εκτός από τη λεπτομερέστατη γραφική απεικόνιση των μονάδων, τον υπερπλήρη κατάλογο των πλοίων και των υποβρυχίων (συνολικά 8 κλάσεις), έχει προσέξει όλες τις μικρές, αλλά ουσιαστικές λεπτομέρειες. Ολα τα όργανα του υποβρυχίου είναι "ενεργά" (οι δείκτες κινούνται, τα πλήκτρα πατιούνται και τα τιμόνια περιστρέφονται). Ξεχάστε την πλοήγηση βάσει οργάνων. Εκτός από καλά μάτια, πρέπει να διαθέτετε και γερά αυτιά. Το σόναρ δίνει τις πληροφορίες της κίνησης των εχθρικών μονάδων, αρκεί να μπορείτε να τις "ακούσετε".

Κάθε ιστορικός τίτλος που σέβεται τον εαυτό του, όπως άλλωστε και κάθε ρεαλιστικό simulator, πρέπει να διαθέτει και το κατάλληλο συνο-



δευτικό υλικό βοηθείας. Η έντονη δυσκολία του SHII αποδεικνύεται από το γεγονός ότι ακόμη και μετά την πάροδο αρκετού χρόνου ενασχόλησης με αυτό, ο παίκτης πάντα έχει να μάθει κάτι. Τα πράγματα διευκολύνονται από το ογκώδες manual, αλλά και τις πολλές τεχνικές και ιστορικές πληροφορίες που δίνονται on-line. Ο recorder, μέσω του οποίου μπορείτε να μελετήσετε τις κινήσεις σας μετά την ολοκλήρωση κάθε αποστολής, αποτελεί χρήσιμο βοήθημα για να βελτιώσετε τις τεχνικές σας.

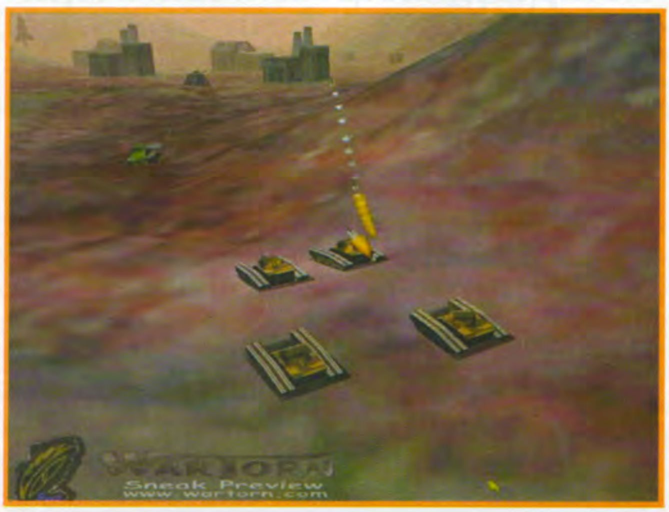
Κλείνουμε αναφέροντας ότι στις αποστολές περιλαμβάνονται από quick engagements έως και σενάρια ιστορικής πραγματικότητας, που εκτείνονται από επιθέσεις σε κονβόι πλοίων και βύθιση συγκεκριμένων πολεμικών μονάδων επιφανείας έως φρούρηση περιοχής και φωτογραφικής αναγνώρισης.

WARTORN

Από την Interplay

Αργία μήτηρ πάσης κακίας

Βρισκόμαστε στο 2999 μ.Χ. και η ανθρωπότητα είναι νευρική, αλλά και παραδόξως ανυπόμονη για τον επερχόμενο (ελεγχόμενο) πόλεμο. Για αιώνες ο κόσμος δεν έχει γνωρίσει συγκρούσεις, ενώ τα σπορ, όσο σκληρά και θεαματικά κι αν είναι, έχουν καταντήσει passé. Οι άνθρωποι αναζητούν το αλατοπίπερο στην καθημερινότητά τους. Ετοιμαστείτε για τουρνουά μαχών, τα οποία οι πολίτες απλώς... θα απολαμβάνουν ως θεατές. Ενα είδος ελεύθερου εμπορίου συντηρείται κατά τη διάρκεια των αγώνων, όπου οι πολέμαρχοι εμπορεύονται πολεμικές μηχανές και στρατιώτες. Επίσης, οι διαιτητές μπορούν να προσφέρουν κι αυτοί επιπλέον οπλικά συστήματα, ανάλογα με την κρίση τους, αν επιθυμούν να πάρει νέα τροπή το τουρνουά. Μιλάμε, βέβαια, για τη μεταφορά του είδους των RTS παιχνιδιών σε άλλο επίπεδο.



Το WarTorn είναι ένα 3D παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου, όπου ο παίκτης απολαμβάνει τον ουσιαστικό έλεγχο του πεδίου μάχης, είτε βλέποντάς το από ψηλά με τα μάτια ενός πιλότου βομβαρδιστικού είτε από το έδαφος μέσα από τον απλό στρατιώτη που αγωνίζεται.

Ο Ben Moss, επικεφαλής της ομάδας Eyst που σχεδιάζει το παιχνίδι, περιγράφει το WarTorn με λεπτομέρειες:

"Ο αντικειμενικός σκοπός είναι να κατακτήσουμε μία θέση στην παγκόσμια κατάταξη WarTorn. Τούτο επιτυγχάνεται είτε συμμετέχοντας στα tournaments είτε σε κάποια ξεχωριστή μάχη, τις αποκαλούμενες 'Manoeuvre's Tournaments', επιλέγοντας ένα εκ των 32 διαφορετικών πεδίων μαχών. Ο παίκτης καθορίζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει αξιολογώντας τον αντίπαλό του και τις απαιτήσεις του πεδίου της μάχης. Στο WarTorn σκοτώνουμε για να ικανοποιήσουμε τους θεατές αλλά και τον εαυτό μας. Παρ' όλο που το παιχνίδι τοποθετείται στη δύση του 30ού αιώνα, ο τύπος των μαχών και τα οπλικά συστήματα ομοιάζουν με εκείνα των συμβατικών πολέμων του 20ού αιώνα, συμπεριλαμβανομένων των πολυβόλων, φλογοβόλων, ρουκετοβόλων, πυροβολικού, αρμάτων, αντιαεροπορικών, μαχητικών αεροσκαφών, ελικοπτέρων, μεταγωγικών, υποβρυχίων, καταδρομικών και αντιτορπιλικών. Επιπλέον ο παίκτης μπορεί να σχεδιάσει τις δικές του μονάδες στο 'Κέντρο Σχεδιασμού' του στρατού του, επιλέγοντας από τον οπλισμό κάθε συστήματος μέχρι το είδος της θωράκισης και του κινητήρα κάθε μηχανοκίνητης μονάδας. Μπορούν να οργανωθούν και να ελέγχονται έως και 9 ομάδες στρατού, η εμπειρία των οποίων αυξάνεται έπειτα από κάθε επιτυχή μάχη, με αποτέλεσμα ύστερα από μερικούς αγώνες να φτάνουν σε veteran επίπεδο με σημαντικά αναβαθμισμένες μαχητικές δυνατότητες. Πέρα όμως από τη μάχη αυτή καθαυτή, ο παίκτης πρέπει να φροντίζει και για τον ανεφοδιασμό των μονάδων με πυρομαχικά και καύσιμα. Τέλος, η παραμετροποίηση των μονάδων και των πεδίων μάχης φτάνει σε εκπληκτικά επίπεδα, όπου ο παίκτης, πέρα από την κατασκευή δικών του οπλικών συστημάτων, όπως προαναφέρθηκε, μπορεί να καθορίσει και το είδος του πεδίου, τα βουνά, τα ποτάμια και τις λίμνες και γενικά ό,τι μπορεί να τροποποιηθεί... τροποποιείται από αυτόν."



Το παιχνίδι σχεδιάζεται από το 1997 και δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη για δύο λόγους: πρώτον, λόγω έλλειψης κονδυλίων από την παραγωγό εταιρία και, δεύτερον, λόγω της επιθυμίας των σχεδιαστών του να κατασκευάσουν κάτι εντελώς πρωτότυπο, που θα θέτει νέα στάνταρ σε πολλά από τα δεδομένα της κατηγορίας. Οι μέχρι τώρα πληροφορίες αναφέρουν ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στο τρέχον καλοκαίρι.



GRAND PRIX 3

Από τη Microprose

Η επιστροφή του νικητή

Πέντε χρόνια πριν κυκλοφόρησε το Grand Prix 2 και από τότε καταλαμβάνει σχεδόν σε μόνιμη βάση μία θέση στα TOP των πωλήσεων. Η κατάσταση αυτή διατηρήθηκε ακόμη κι όταν πάλιωσε το παιχνίδι, με την προνομιακή τιμή πλέον να το αναζωογονεί και να το διατηρεί στην κορυφή.

Το GP3 καλύπτει την αγωνιστική περίοδο 1998-99, γεγονός που, σύμφωνα με τους κατασκευαστές του, δεν αποτελεί μειονέκτημα σε σχέση με τον ανταγωνισμό, αφού θεώρησαν ότι ήταν καλύτερο να αποδοθεί μία χρονιά, η οποία έχει αναλυθεί πλήρως ως προς το αγωνιστικό μέρος της. Ούτως ή άλλως, η πενταετής συμφωνία με τη FIA εξασφαλίζει τη δυνατότητα παραγωγής add-ons που θα καλύπτουν όλα τα Grand Prix έως και το 2002.

Παρά τη λεπτομερέστατη απόδοση της συμπεριφοράς του μονοθέσιου (έχουν συνεργαστεί για την κατασκευή δευτεροκλασάτοι μεν, επαγγελματίες δε οδηγοί F1), το GP3 απευθύνεται και στους λάτρεις της πιστότητας των simulators, αλλά και σε εκείνους που προτιμούν την arcade μορφή των αγώνων. Οι μεν πρώτοι έχουν στη διάθεσή τους τη δυνατότητα να επεμβαίνουν σε όλες τις δυναμικές ρυθμίσεις, όπως ελαστικά, γωνίες αεροτομών, ποσότητα καυσίμου, σχέσεις κιβωτίου κ.λπ., ενώ οι δεύτεροι μπορούν απλώς να επιλέξουν "auto" και ο υπολογιστής να καθορίσει τις ρυθμίσεις αυτόματα, σύμφωνα με τις απαιτήσεις κάθε πίστας. Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι ο παίκτης μπορεί να κρατήσει τις ρυθμίσεις της ομάδας που είχε το εκάστοτε μονοθέσιο στον αντίστοιχο αγώνα της περιόδου '98-'99.

Αυτή καθαυτή η δράση περιλαμβάνει όλα τα αγωνίσματα του σαββατοκύριακου, από τα δοκιμαστικά και τον κατατακτήριο προκριματικό έως και τον κυρίως αγώνα. Βέβαια, υπάρχουν και επιλογές προπόνησης σε κάθε πίστα και "quick race" για τους πιο ανυπόμονους.

Οι λάτρεις του GP2 θα ενθουσιαστούν με το δεδομένο ότι η AI του παιχνιδιού έχει βελτιωθεί στο μέγιστο βαθμό και πλέον οι μαθηματικοί υπολογισμοί της φυσικής και της συμπεριφοράς του μονοθέσιου περιορίζονται μόνο από το πόσο ταχύς είναι ο επεξεργαστής του συστήματος που τρέχει το παιχνίδι. Ετσι, ο παραμικρός "τραυματισμός" του μονοθέσιου δεν αποδίδεται μόνο οπτικά, αλλά επενεργεί δραστικά και στο χειρισμό του. Το μόνο που λείπει πλέον είναι η δυνατότητα να τραυματίζεται ο ίδιος ο πιλότος της Formula. Οι κατασκευαστές, για να ικανοποιήσουν τους fans των "δεύτερων" ομάδων, όπως η Sauber ή η Minardi, προσφέρουν στον παίκτη τη δυνατότητα να επιλέξει είτε η απόδοση των κινητήρων να είναι όπως στην πραγματικότητα είτε όλα τα αυτοκίνητα να έχουν την ίδια ισχύ. Κάτι που δεν περιλαμβάνεται στην AI είναι η ακριβής απόδοση του χαρακτήρα των πιλότων, διότι εκτός του ότι κάτι τέτοιο είναι -τουλάχιστον για την ώρα- πρακτικά αδύνατο, οι κατασκευαστές δεν θα μπορούσαν να αποφύγουν τις παγίδες της προσωπικής εκτίμησης της συμπεριφοράς κάθε οδηγού.



Η γραφική απόδοση κάθε πίστας βασίζεται σε πραγματικά σχέδια, φωτογραφίες και βίντεο αυτών. Δυστυχώς, δεν συμβαίνει το ίδιο και για το εσωτερικό των μονοθέσιων, όπου έχει επιλεγεί κάποια τυπική διάταξη, η οποία επαναλαμβάνεται για όλα τα κόκπιτ. Στα όργανα περιλαμβάνονται: ταχύμετρο, στροφόμετρο, ενδείξεις ταχύτητας στο κιβώτιο, χρόνου και εναπομεινάντων γύρων μέχρι τον τερματισμό. Πέρα όμως από την οπτική μέσα από το μονοθέσιο, υπάρχουν άλλες 10 κάμερες που ικανοποιούν και τον πιο απαιτητικό. Κάτι που ακόμη δεν έχει αποφασιστεί αν θα συμπεριληφθεί στις επιλογές της οπτικής είναι η δυνατότητα περιστροφής του κεφαλιού του οδηγού κατά τη διάρκεια του αγώνα. Ακόμη, όλα τα logos των αυτοκινήτων είναι ίδια με τα πραγματικά (εκτός από διαφημίσεις τσιγάρων και ποτών).

Ως προς το χειρισμό, πέρα από τα δεδομένα της φυσικής του παιχνιδιού που προαναφέραμε, ο παίκτης είναι απολύτως υπεύθυνος για τη συμπεριφορά του μονοθέσιου και για την επιτυχία κάθε pitstop. Στα τελευταία, όμως, δεν περιλαμβάνονται τυχαίοι παράγοντες, όπως ένα ελλιπές σφίξιμο μπουλονιού, που θα είχε ως αποτέλεσμα την αποκόλληση του τροχού κατά τη διάρκεια του αγώνα, κάτι που συμβαίνει ούτε μία ούτε δύο φορές κατά τη διάρκεια μίας σαιζόν.

Η πρώτη επαφή με το συγκεκριμένο τίτλο δείχνει ότι έχουμε να κάνουμε με απόλυτα ρεαλιστικό simulation, με μοναδική επιφύλαξη το κατά πόσο οι χρόνοι που μπορούν να επιτευχθούν σε κάθε πίστα αντιστοιχούν στους πραγματικούς της περιόδου '98-99.

PC

Adventure & RPGs

UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη





MYST 3: THE EXILE από την Presto Studios.

Η πιο θλιβερή είδηση: Η Looking Glass Studios έκλεισε. Ναι, είναι αλήθεια. Περισσότερες λεπτομέρειες στη στήλη THE DARK SIDE OF GAMING, που είναι αφιερωμένη στο ιστορικό αυτό γεγονός.

Καθώς δεν έχω δει ακόμη σχετική δημοσίευση στο περιοδικό μας, αν και δεν είναι της αρμοδιότητάς μου, αναφέρω ποια παιχνίδια είναι υποψήφια για τα τελικά βραβεία της E3 σε όλες της κατηγορίες. Η επιτροπή για τα The Game Critics Awards, τα οποία διοργανώνονται για τέταρτη συνεχή χρονιά, ανακοίνωσε τις τελικές υποψηφιότητες για τα Best of E3 2000. Σημειώστε ότι την επιτροπή απαρτίζουν σχεδόν όλοι οι αρχισυντάκτες των έντυπων ή ηλεκτρονικών εκδόσεων που έχουν άμεση σχέση με τα computer games των ΗΠΑ, 37 συνολικά. Τα τελικά βραβεία θα ανακοινωθούν στις 12 του Ιούνη. Οταν δηλαδή εσείς θα διαβάζετε το τεύχος αυτό ίσως να ξέρετε ήδη τον τελικό νικητή σε κάθε κατηγορία. Οσοι πάντως έχετε πρόσβαση στο Internet, μπορείτε να δείτε τους τελικούς νικητές στη διεύθυνση http://www.e3awards. com Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

➤Best of Show

Black & White - PC (Lionhead Studios/EA)
Conker's Bad Fur Day - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
Halo - PC (Bungie Software)
Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
Neverwinter Nights - PC (Bioware/Interplay)

➤Best Original Game

Black & White - PC (Lionhead Studios/EA)
Halo - PC (Bungie Software)
Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
Neverwinter Nights - PC (Bioware/Interplay)
Samba de Amigo - Dreamcast (Sega)
Sigma - PC (Relic/Microsoft)

➤Best Game, PC

Black & White (Lionhead Studios/EA)
Halo (Bungie Software)
Max Payne (Remedy/Gathering of Developers)
Neverwinter Nights (Bioware/Interplay)
Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter/Activision)
Warcraft III (Blizzard Entertainment)

➤Best Game, Console

Conker's Bad Fur Day - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
Madden NFL 2001 - PlayStation 2 version (EA Sports)
Samba de Amigo - Dreamcast (Sega)
Shenmue - Dreamcast (Sega)

➤Best Peripheral/Hardware, PC

Gravis Force Feedback Gamepad (Gravis)
Microsoft Sidewinder Game Voice (Microsoft)
Microsoft Strategic Commander (Microsoft)
nVidia GeForce2 (nVidia)
Voodoo 5 5500 (3dfx)

➤Best Peripheral/Hardware, Console

Dreamcast Maracas (Sega)
Dreamcast Mouse (Sega)
PlayStation 2 (Sony)
Sega Dreamcast (Sega)
Xbox (Microsoft)

➤Best Action Game

Halo - PC (Bungie Software)
Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
Return to Castle Wolfenstein - PC (Gray Matter/Activision)
Quake 3 - Dreamcast (id/Sega)
Timesplitters - PlayStation 2 (Free Radical Design, Ltd/Eidos)

➤Best Action/Adventure Game

Alone in the Dark: The New Nightmare - PC version (Darkworks/Infogrames)
Conker's Bad Fur Day - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
Dinosaur Planet - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
Escape from Monkey Island - PC (LucasArts)
Onimusha Warlords - PlayStation 2 (Capcom)

➤Best Fighting Game

Dead or Alive 2 - PlayStation 2 version (Tecmo)
Marvel vs. Capcom 2 - Dreamcast (Capcom)
Power Stone 2 - Dreamcast (Capcom)
Tekken Tag Tournament - PlayStation 2 (Namco)
Ultimate Fighting Championship - Dreamcast (Anchor/Crave)

➤Best RPG

Baldur's Gate 2 - PC (Bioware/Interplay)
Dungeon Siege - PC (Gas Powered Games/Microsoft)
Neverwinter Nights - PC (Bioware/Interplay)
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor - PC (SSI/Mattel)
Shenmue - Dreamcast (Sega)
Ultima Worlds Online: Origin - PC (Origin Systems/EA)

➤Best Racing Game

F-355 Challenge - Dreamcast (Sega/Acclaim)
Gran Turismo 2000 - PlayStation 2 (Polyphony Digital/Sony)
Metropolis Street Racer - Dreamcast (Bizarre Creations/Sega)
Nascar Racing 4 - PC (Papyrus/Sierra Studios)
Need For Speed: Motor City - PC (EA)

➤Best Simulation Game

B-17 Flying Fortress II - PC (Wayward/Hasbro)
Combat Flight Simulator 2 (Microsoft)
Freelancer - PC (Digital Anvil/Microsoft)
MechWarrior 4 - PC (Microsoft)
Rowan's Battle of Britain (Rowan/Empire)

➤Best Sports Game

FIFA 2001 - PlayStation 2 version (EA Sports)
Madden NFL 2001 - PlayStation 2 version (EA Sports)
NBA 2K1 - Dreamcast (Sega)
NFL 2K1 - Dreamcast (Sega)

Tony Hawk's Pro Skater 2 - PlayStation (Neversoft/Activision)
World Series Baseball 2K1 - Dreamcast (Sega)

➤Best Strategy Game

Battle Realms - PC (Liquid Entertainment/Crave)
Black & White - PC (Lionhead Studios/EA)
Ground Control - PC (Massive Entertainment/Sierra Studios)
Sigma - PC (Relic/Microsoft)
Warcraft III - PC (Blizzard Entertainment)

➤Best Puzzle/Trivia/Parlor Game

Myst III: Exile - PC (Presto/Mattel)
Pokemon Puzzle League - N64 (Nintendo)
Samba de Amigo - Dreamcast (Sega)
Sonic Shuffle - Dreamcast (Sega)
Space Channel 5 - Dreamcast (Sega)

➤Best Online Multiplayer Game

Anarchy Online - PC (Funcom)
Neverwinter nights - PC (Bioware/Interplay)
NFL 2K1 - Dreamcast (Sega)
Quake 3 - Dreamcast (id/Sega)
Ultima Worlds Online: Origin - PC (Origin Systems/EA)

Δεν μπορώ όμως να κρατηθώ και να μην κάνω μερικά σχόλια πάνω σε αυτές τις υποψηφιότητες, αλλά ταυτόχρονα να μη... χύσω τη χολή μου κυρίως για το διαχωρισμό των κατηγοριών που επιβλήθηκε.

Απ' όσα έχω δει, το BLACK & WHITE δείχνει εκπληκτικό και μάλλον θα κερδίσει τους τίτλους του καλύτερου παιχνιδιού, αλλά και του πιο πρωτότυπου παιχνιδιού της χρονιάς. Κανονικά δεν πρέπει να εκφέρω γνώμη για τα action games, καθώς δεν είμαι ειδικός, απλώς το HALO με εντυπωσίασε πολύ. Καλύτερο action/adventure game; Η πρώτη ξεφτίλα. Δεν υπάρχει πια η κατηγορία των adventure games και το ESCAPE FROM MONKEY ISLAND αλλά και το ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE κρίνονται στο ίδιο επίπεδο με το Dinosaur Planet και τη Nintendo! Προσωπικά θεωρώ το γεγονός ως την πρώτη απόλυτη ξεφτίλα. Ωστόσο αρνιέμαι να εκφράσω γνώμη, θέλοντας να διατηρήσω τον αυτοσεβασμό μου. Καλύτερο RPG; Χμ, δύσκολη απάντηση. Ψηφίζω POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR, κυρίως γιατί στηρίζεται στην 3η έκδοση των AD&D κανόνων. Ισοδύναμα θεωρώ τα BALDUR'S GATE 2 και NEVERWINTER NIGHTS. Πιστεύω ότι θα είναι η πιο δύσκολη επιλογή. Καλύτερο Puzzle/Trivia/Parlor Game; Η δεύτερη απόλυτη ξεφτίλα. Χρόνια τώρα έψαχναν ευκαιρία να θάψουν το Myst και μάλλον τα κατάφεραν με αυτό τον τρόπο. Το MYST III: EXILE, λοιπόν, μαζί με τα Pokemon Puzzle League και Sonic Shuffle από τις κονσόλες! Θεέ μου, τι άλλο θα δουν τα μάτια μου ακόμη; Δεν σας πάω Αμερικανάκια με τίποτα, τελικά. Οσες προσπάθειες και να κάνω για να σας πλησιάσω μου τραβάτε μια σφαλιάρα και μου λέτε "Αϊ φύγε από δω, σου αρέσει, ρε, δεν σου αρέσει, έτσι είναι τα πράγματα. Εμείς έτσι θέλουμε να σκέφτεσαι, αν δεν σου αρέσει ...Κόσοβο". Τέλος, το καλύτερο On-line Multiplayer Game, η δεύτερη πιο δύσκολη επιλογή. Πιστεύω ότι θα συναγωνιστούν το ANARCHY ONLINE της Funcom και το ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN της Origin Systems/Electronic Arts.


RIDDLE OF THE SPHINX από την Omni Creative Group.

Το gothic action adventure game VAMPIRE: THE MASQUERADE πήγε για χρυσό. Με τη λέξη "χρυσό" εννοούμε την τελική μήτρα, από την οποία θα παραχθούν όλα τα αντίτυπα του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στον Ιούνιο. Στο παιχνίδι εσύ είσαι ο Christof, ένας σταυροφόρος, ο οποίος τη νύχτα μετατρέπεται σε τέρας. Το on-line gaming θα επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργεί δικά του επίπεδα και περιπέτειες μέσω της NOD engine του παιχνιδιού.

Το TIME MACHINE θα κυκλοφορήσει τελικά μέσα στον Αύγουστο. Το adventure αυτό είναι εμπνευσμένο από το έργο του H.G. Wells. Εσύ ταξιδεύεις 800.000 χρόνια στο μέλλον, σε έναν απόλυτα φανταστικό κόσμο. Σκοπός σου είναι να βρεις την περίφημη μηχανή του χρόνου, ώστε να γυρίζεις ασφαλής στην εποχή σου και στο σπίτι σου.

Το DIABLO 2 κυκλοφορεί οριστικά τον Ιούλιο. Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται επισήμως ως isometric role playing/action hack'n'slash sequel (!). Το σίγουρο είναι ότι η Blizzard έχει έναν απόλυτο νικητή στα χέρια της και θέλω να πιστεύω ότι τελικά θα δικαιώσει τις προσδοκίες μας. Οπως μας ειδοποίησαν, στα γραφεία της CD Media έχει έρθει μία multiplayer κόπια του παιχνιδιού, και θέλω να πιστεύω ότι κάποιος συντάκτης πήγε να το δει. Εγώ ακόμη περιμένω να με ειδοποιήσουν, ως beta tester των on-line servers του παιχνιδιού, αλλά ακόμη τίποτα. Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο σχετικά με το παιχνίδι είναι ότι οι προπωλήσεις του είναι τόσο πολλές, που ήδη έχουν καλυφθεί τα έξοδα της ανάπτυξης και της συνολικής παραγωγής του! Πράγματι τρελή είδηση. Οπως ήδη πρέπει να ξέρετε, και πάντα σύμφωνα με τα λεγόμενα της Blizzard, το παιχνίδι περιλαμβάνει 5 χαρακτήρες (paladin, necromancer, amazon, sorceress και barbarian), νέα skills και ανάπτυξη spells, πολύ μεγάλα επίπεδα (3 Acts με 25-40 levels η καθεμία, και επιπλέον το finale επίπεδο) και αρκετές άλλες επιπλέον αλλαγές στο gameplay, όπως το character stamina, ένα ειδικό "hunt enemy" attack mode και άλλα πολλά.

Εχει κυκλοφορήσει ένα καινούριο trailer του RIDDLE OF THE SPHINX της Omni Creative Group. Η εισαγωγή δείχνει έναν βιντεοσκοπημένο χαρακτήρα που κινείται μέσα στα γραφικά. Λέτε τελικά να έχουμε από εδώ το μεγάλο μπαμ;

Ξέρω ότι μερικοί θεωρείτε τις βαθμολογίες μου υπερβολικές. Ετσι, ίσως νομίζετε ότι βαθμολόγησα το THE LONGEST JOURNEY υπό το κράτος ενθουσιασμού και το παιχνίδι, όσο καλό και αν είναι, δεν αξίζει τέτοιας βαθμολογίας. Στα προηγούμενα τεύχη παρουσίασα τη βαθμολογία των Internet sites ACTIVE WIN και BARRYS WORLD. Τώρα δημοσιεύω τις βαθμολογίες που του έδωσαν τα THE ADRELANINE VAULT και το αγγλικό GAMESPOT. Το πρώτο του δίνει 4,5/5 (με 5/5 στο gameplay και 5/5 στον ήχο), αλλά και το Reviewer's Choice βραβείο, ενώ το δεύτερο του δίνει 8/10. Το πρώτο review θα το βρείτε στη διεύθυνση http://www. avault.com /re views/review_temp. asp?game=tlj και το δεύτερο στη διεύθυνση http://www. gamespot. co.uk/pc.gamespot/adven ture/tlj_uk/review.html. Τι ακούω; Ακόμη δεν το έχετε αγοράσει; Εσείς χάνετε.


ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND από τη LucasArts.

2000

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΧΟΡΗΓΟΣ

compulink NETWORK

Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

BEST PERSONAL PAGE



➤ Προσωπικά στοιχεία, μεμονωμένες φωτογραφίες ή ακόμα και ψηφιακά φωτογραφικά άλμπουμ και ό,τι άλλο ανήκει στα ενδιαφέροντά σας μπορούν να μπουν σε αυτή τη σελίδα!

BEST SPORTS PAGE



➤ Μιλήστε για τις αγαπημένες σας ομάδες σε όλα τα σπορ ή, γενικότερα, για την άθληση ως τρόπο ζωής. Μπορείτε να συμπεριλάβετε ιστορικά ομάδων, στατιστικά στοιχεία, ρεκόρ, προγνωστικά κ.ο.κ.

BEST GAMES PAGE



➤ Συμπεριλάβετε τα δικά σας game reviews καθώς και υλικό (demos, patches, utilities κ.λπ.) για τα αγαπημένα σας PC games.

Ολες οι λεπτομέρειες και οι όροι του διαγωνισμού είναι στη σελίδα 51 του τεύχους 118 και στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.pcmaster.gr/web2000/

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ.................................ΕΠΩΝΥΜΟ.................................ΗΛΙΚΙΑ..............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................ΠΕΡΙΟΧΗ.................................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.................................E-MAIL ADDRESS.................................

❑ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΟΥ.

❑ ΔΕΝ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs. Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ

ΣΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΟ URL:.................................

ΣΥΜΜΕΤΕΧΩ ΣΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

❑ BEST PERSONAL PAGE ❑ BEST SPORTS PAGE ❑ BEST GAMES PAGE

(Αν θέλετε να συμμετάσχετε σε περισσότερες από μία κατηγορίες, θα πρέπει να στείλετε ξεχωριστό κουπόνι και όχι φωτοτυπία του!)

Διάβασα και αποδέχομαι πλήρως τους όρους του διαγωνισμού.

ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ WEB!

MICROSOFT INTELLIMOUSE OPTICAL

Ενα ποντίκι με μάτι... πονηρό!

Του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Πόσες φορές, αλήθεια, δεν έχετε διαπιστώσει πως το ποντίκι σας δεν υπακούει στις εντολές σας και πως, γενικά, είναι δυσκίνητο; Αν και η λύση είναι απλή (ανοίγουμε το κάτω μέρος της συσκευής και την καθαρίζουμε προσεκτικά), είναι... κομματάκι οδυνηρή για τα νεύρα μας, αφού το πρόβλημα εμφανίζεται σχετικά συχνά. Ολα αυτά, όμως, θεωρούνται παρελθόν. Πώς; Μα με το νέο προϊόν της Microsoft, που ακούει στο όνομα το Intellimouse Optical.



Το Intellimouse Optical ποζάρει αποκλειστικά για εσάς!

Το συγκεκριμένο ποντίκι λειτουργεί με τη χρήση του οπτικού αισθητήρα IntelliEye, ο οποίος μπορεί και "πιάνει" μέχρι και 1.500 κινήσεις το δευτερόλεπτο! Το γεγονός αυτό του προσδίδει μεγάλη ακρίβεια κινήσεων και, μάλιστα, επάνω από σχεδόν οποιαδήποτε στερεή επιφάνεια. Μπορεί, δηλαδή, να αναγνωρίσει κίνηση επάνω σε επιφάνειες όπως ξύλο, πλαστικό και μέταλλο ή ακόμα και επάνω στο παντελόνι σας. Η μόνη επιφάνεια που αντενδείκνυται είναι το γυαλί, αφού "καθρεφτίζει". Φυσικά, από τη στιγμή που δεν περιλαμβάνεται στη συσκευή trackball, τέρμα το καθάρισμα και τα άκρως ενοχλητικά κολλήματά της. Ακόμη και το καθιερωμένο mousepad δεν είναι πλέον απαραίτητο.



Φυσικά, υπάρχει η απαραίτητη υποστήριξη μέσω του site της Microsoft.

Εκτός από τα παραπάνω, το ποντίκι που σας παρουσιάζουμε διαθέτει μερικά επιπλέον στοιχεία σε σύγκριση με ένα κοινό του είδους. Πέραν των δύο κλασικών πλήκτρων (αριστερό & δεξί), το Intellimouse Optical διαθέτει τρία επιπλέον πλήκτρα, τα οποία αποδεικνύονται ιδιαίτερα χρήσιμα σε όσους σερφάρουν στο Internet, αφού μπορείτε να χρησιμοποιείτε είτε το δεξί είτε το αριστερό side button για να μεταβαίνετε στην επόμενη ή την προηγούμενη σελίδα. Μπορείτε όμως, αν θέλετε, να επαναπρογραμματίσετε τα πλήκτρα αυτά και να προσαρμόσετε τις λειτουργίες τους στις δικές σας απαιτήσεις. Επιπλέον, θα βρείτε ανάμεσα στα δύο κεντρικά mouse buttons το Intellimouse Wheel, μία ολισθαίνουσα ρόδα, η οποία σας επιτρέπει να σκρολάρετε κατευθείαν από το ποντίκι σας, χωρίς τη βοήθεια των scrollbars. Εξάλλου, μπορείτε ακόμα και να κάνετε ζουμ, χωρίς και πάλι να χρειάζεστε κάποιο μενού ή την μπάρα εργαλείων! Και όλα αυτά άμεσα επαναπρογραμματιζόμενα. Το δε design είναι άκρως λειτουργικό και το καθιστά ιδανικό και εύχρηστο τόσο για δεξιόχειρες όσο και για αριστερόχειρες χρήστες. Ακόμα και το μέγεθος της... παλάμης σας δεν θα σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα κατά τη χρήση του.

Ακόμη ένα πλεονέκτημα του Intellimouse Optical είναι η δυνατότητα σύνδεσης USB. Αν δεν γνωρίζετε, η σύνδεση μίας συσκευής με βάση αυτό το interface είναι πολύ απλή υπόθεση και καθιστά τη συσκευή περισσότερο αξιόπιστη. Επιπλέον, δεν απαιτείται επανεκκίνηση του υπολογιστή, όπως γίνεται με τα PS/2 ποντίκια. Αφού, λοιπόν, τοποθετήσετε το βύσμα στη USB υποδοχή, το σύστημα αναγνωρίζει τη συσκευή, και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ακολουθήσετε μερικά πολύ απλά βήματα μέχρι την ολοκλήρωση του setup. Τώρα, όσοι δεν διαθέτετε USB υποδοχή μην αγχώνεστε, καθώς η Microsoft συμπεριέλαβε έναν ειδικό adaptor που προσαρμόζει το ποντίκι στην PS/2 υποδοχή σας. Αν πάλι δεν διαθέτετε ούτε τέτοια υποδοχή, τότε το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να αλλάξετε mainboard! Αλλη λύση δεν υπάρχει. Οσο για τις απαιτήσεις του mouse σε πόρους συστήματος, νομίζω πως δεν αξίζει να γίνει καν αναφορά. Δείτε τες και θα καταλάβετε το γιατί. Τέλος, το πακέτο συνοδεύεται από το απαραίτητο software σε μορφή CD-ROM.

Εν κατακλείδι το Intellimouse Optical είναι ένα πολύ καλό ποντίκι με πολλά πλεονεκτήματα, πλην όμως έχει ένα μικρό μειονέκτημα: την τιμή του! Πιστεύω πως δεν είναι πολλοί διατεθειμένοι να δώσουν 19.000 δρχ. για να αποκτήσουν ένα ποντίκι. Από την άλλη, αν διαθέτετε το ποσό για τη συγκεκριμένη αγορά, να είστε σίγουροι πως θα έχετε κάνει μία πολύ καλή επένδυση. Αλλωστε, το προϊόν συνοδεύεται από πενταετή εγγύηση. Αναμφίβολα μία ενδιαφέρουσα πρόταση από τη Microsoft.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 29MB χώρο στο σκληρό δίσκο, CD-ROM drive, Windows 95/98/NT/2000, θύρα PS/2 ή USB
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, Μαρούσι, τηλ.: 6106775
ΤΙΜΗ: 19.000 δρχ.

YOGA FOR YOU

Ηλεκτρονικά μαθήματα γιόγκα!

Του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Για πολύ κόσμο η γιόγκα -πέρα από γυμναστική- είναι μέσο χαλάρωσης από την ένταση και το καθημερινό στρες. Για μερικούς είναι μέθοδος ίασης συμπτωμάτων ορισμένων ασθενειών. Για άλλους πάλι είναι ολίγον... μπερδεμένη η κατάσταση! Τέλος πάντων, όπως και να έχει, σε όποια κατηγορία και αν ανήκετε, η γιόγκα είναι κάτι το υπαρκτό και αποτελεί -αν μη τι άλλο- μία καλή γυμναστική άσκηση.

Πρόσφατα, μάλιστα, κυκλοφόρησε CD-ROM (και μάλιστα διπλό) σχετικά με τη γιόγκα. Ενας πλήρης "δάσκαλος" φιλοδοξεί να μυήσει όλους τους ενδιαφερομένους στον κόσμο της. Περιλαμβάνει πολλές ασκήσεις ανά κατηγορία, με αναλυτικά σχέδια και διαγράμματα για καθεμία ξεχωριστά. Επιπλέον, υπάρχουν βίντεο που δείχνουν βήμα-βήμα τη διαδικασία κάθε άσκησης, συνοδευόμενα από ηχητικές οδηγίες. Αν το επιθυμείτε, μπορείτε να δημιουργήσετε και τα δικά σας, προσωπικά προγράμματα εκγύμνασης.

Μεταξύ των άλλων, περιέχει αναλυτικούς χάρτες που ανατέμνουν το ανθρώπινο σώμα, από τα εσωτερικά όργανα και οστά του μέχρι το μυϊκό σύστημα και τα εξωτερικά σημεία του. Αν μη τι άλλο, ο τίτλος αυτός έμμεσα περιλαμβάνει έναν καλό χάρτη... ανθρωπολογίας. Μάλιστα, όλα αυτά περιλαμβάνονται στο πρώτο CD-ROM. Στο δεύτερο περιέχεται μία σειρά από video clips με συμβουλές και ασκήσεις από τον BKS Iyengar, έναν εκ των κορυφαίων του είδους στον κόσμο.



Μία σειρά ασκήσεων. Αν μπορέσετε να τις κάνετε, πείτε το μας.

Σύμφωνα με τους ειδικούς, η γιόγκα ενισχύει την άμυνα του οργανισμού απέναντι σε συγκεκριμένες παθήσεις και καταστάσεις. Το παρόν CD περιέχει τρόπους ενδυνάμωσης του οργανισμού απέναντι στις παρακάτω καταστάσεις/παθήσεις:

- Οξύτητα
- Αμνησία
- Αναιμία
- Σκωληκοειδίτιδα
- Ασθμα
- Αρθριτικά
- Πόνοι πλάτης
- Αναπνευστικά προβλήματα
- Βρογχοπνευμονία
- Κρυολόγημα και βήχας
- Κολίτιδα
- Δυσκοιλιότητα
- Διαβήτης
- Διάρροια και δυσεντερία
- Μετατόπιση σπονδυλικών δίσκων
- Επιληψία
- Τενοντίτιδα
- Πονοκέφαλος
- Αδυναμία
- Νεφρικά προβλήματα
- Εμμηνορροϊκά προβλήματα
- Ταχυκαρδία
- Αιμορροΐδες
- Αμυγδαλές
- Κιρσοί

Αν, λοιπόν, θέλετε έναν δάσκαλο της γιόγκα σπίτι σας, ιδού η ευκαιρία. Για όσους ενδιαφέρονται να μυηθούν στον κόσμο της είναι ένα καλό διαβατήριο. Προσοχή μόνο, μην μπλέξετε τα... μπούτια σας!

ΕΤΑΙΡΙΑ: DK
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100MHz, 16MB RAM, 8x CD-ROM, 40MB χώρος στο σκληρό δίσκο, 16bit κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 9.300 δρχ.

AUTOROUTE 2001

Ο τέλειος ταξιδιωτικός οδηγός για την Ευρώπη

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Ας υποθέσουμε ότι μόλις αποκτήσατε το νέο σας αυτοκίνητο και θέλετε να το στρώσετε κάνοντας ένα ταξίδι στην Ευρώπη. Αν αυτό σας φαίνεται τραβηγμένο, ας υποθέσουμε ότι έχετε βρεθεί σε κάποια ευρωπαϊκή πόλη και θέλετε να περιηγηθείτε τα αξιοθέατα των παρακείμενων τοποθεσιών, πόλεων ή ακόμη και κρατών. Τι θα κάνετε; Μπορείτε να αρχίσετε μαθήματα εκμάθησης όλων των γλωσσών που ομιλούνται στα κράτη που θα επισκεφτείτε, προκειμένου να μη χάνεστε, ή... να αποκτήσετε το Microsoft AutoRoute 2001!

Το νέο πρόγραμμα της Microsoft είναι η συνέχεια της αρκετά επιτυχημένης σειράς της εταιρίας AutoRoute. Πρόκειται για μία εφαρμογή οδικών (και όχι μόνο) χαρτών για όλο τον κόσμο, με περισσότερη προσοχή και λεπτομέρεια στις χώρες της Γερμανίας, της Γαλλίας και της Μεγάλης Βρετανίας. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά: Η βασική επιλογή του Autoroute αφορά στο σχεδιασμό της βέλτιστης οδικής πορείας που μπορείτε να ακολουθήσετε



Η βασική οθόνη του προγράμματος.

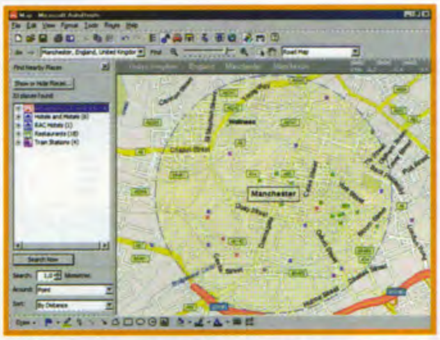


Αθήνα-Γλασκόβη με το νέο αυτοκίνητό σας. 3.739 χλμ. και 4 ημέρες, 3 ώρες και 49 λεπτά από το χρόνο σας. Χμμμ...

σε κάποιο ταξίδι σας. Μπορείτε να μάθετε αρκετές λεπτομέρειες για την πορεία σας και να λάβετε ακριβείς οδηγίες (π.χ. πού θα στρίψετε, πόσο χρόνο θα χρειαστείτε, το συνολικό αριθμό των χιλιομέτρων που θα διανύσετε). Ομως, μη νομίζετε ότι πρέπει να έχετε μαζί σας πάντα έναν φορητό υπολογιστή ή σημειώσεις. Αρκεί μία εκτύπωση και οι χάρτες που χρειάζεστε θα σας συνοδεύουν σε διάφορα επίπεδα κλίμακας (η κλίμακα "zoom" ξεκινά από 1 εκατοστό προς 30χλμ. μέχρι 1 εκατοστό προς 1χλμ.). Επίσης, μπορείτε να κάνετε download τα δεδομένα σε palmtop υπολογιστή.

Το πρόγραμμα δεν είναι ιδιαίτερα λεπτομερές για τα κράτη εκτός των προαναφερθέντων, αφού για τις υπόλοιπες χώρες του κόσμου περιέχονται μόνο οι βασικές οδικές αρτηρίες, τα αεροδρόμια και οι θαλάσσιες οδοί (όσο απομακρυνόμαστε από την Ευρώπη τόσο μειώνεται η λεπτομέρεια και η περιεκτικότητα των χαρτών). Πάντως, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το πρόγραμμα περιέχει γεωγραφικές πληροφορίες για δρόμους άνω των 4,3 εκατ. χλμ., για περισσότερα από 30.000 ξενοδοχεία, 65.000+ εστιατόρια και κέντρα διασκέδασης, 6.700+ γήπεδα γκολφ (εεε;;;), χώρους για σκι, εμπορικά κέντρα, 37.000+ "βενζινάδικα", πάνω από 200 σταθμούς για φέρι-μποτ και 5.000 σιδηροδρομικούς σταθμούς και σταθμούς αστικών και υπεραστικών συγκοινωνιών. Υπενθυμίζουμε, όμως, ότι τα δεδομένα αφορούν κυρίως στις τρεις προαναφερθείσες χώρες, όπου υπάρχουν όλες οι οδοί και οι διευθύνσεις των σημαντικών τοποθεσιών.

Οσον αφορά στο interface και τη λειτουργικότητα του προγράμματος, στη βασική οθόνη βλέπουμε τον εύκολα "μετακινήσιμο" χάρτη (με ένα απλό κλικ στις άκρες του κομματιού κάθε χάρτη) και από ένα πλάγιο παράθυρο μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στα σύμβολα που χρησιμοποιούνται στο χάρτη: σύμβολα για το μέγεθος του πληθυσμού κάθε πόλης, τις συνοριακές γραμμές, τις γραμμές μεταφορικών μέσων (οδικών, σιδηροδρομικών κ.ά.), τα εθνικά πάρκα και διάφορα άλ-



Οι παρακείμενοι στο Manchester σημαντικοί όσο και χρήσιμοι σταθμοί/τοποθεσίες /αξιοθέατα.

λα όπως αυτά που προσδιορίζουν τα ποτάμια. Εσείς τώρα μπορείτε είτε να βλέπετε τους χάρτες ως προς τις οδικές αρτηρίες τους είτε να θελήσετε να δείτε τους πολιτικούς ή και γεωφυσικούς χάρτες των ίδιων περιοχών. Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει η κλασική μπάρα εντολών των εφαρμογών της Microsoft, με τις επίσης κλασικές εντολές File, Edit, View, Tools (κ.λπ.), από όπου μπορείτε μεταξύ άλλων να σχεδιάσετε και να μάθετε πληροφορίες για την πορεία επάνω στις οδικές αρτηρίες που μπορείτε να ακολουθήσετε, να κάνετε σημειώσεις επάνω στο χάρτη ή να δείτε τις σημαντικές παρακείμενες τοποθεσίες συγκεκριμένων πόλεων ή γενικά σημείων στο χάρτη. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να ρίξετε μια ματιά στις βασικές φράσεις που θα κληθείτε να χρησιμοποιήσετε σε κάποιο ταξίδι σας: Θα μάθετε τις βασικές λέξεις-φράσεις (ακόμη και την προφορά τους μέσω ακουστικού αρχείου) για την αγγλική, την ιταλική, τη γαλλική, τη γερμανική, την ισπανική, την πορτογαλική, τη φινλανδική, τη ρωσική, τη σουηδική, την τσεχική και την ολλανδική γλώσσα. Α ναι, και την ελληνική...

Τελειώνοντας, σημειώνουμε ότι το AutoRoute υποστηρίζει GPS. Αν τώρα λάβουμε υπόψη το παρελθόν της σειράς της Microsoft (υπήρχαν ξεχωριστές ανάλογες εφαρμογές για κάθε μεγάλη χώρα), μάλλον δεν πρέπει να περιμένουμε αναβάθμιση του προϊόντος ή δημιουργία προγραμμάτων για "πιο κοντινές" περιοχές. Οπότε ρίξτε μια ματιά στο Athens Navigator ή σε οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα σας φανεί χρήσιμο.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium, Windows 95/NT ή μεταγενέστερα, 16MB μνήμης (32 για Win NT), 2x CD-ROM drive, 145-200MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό. Σημείωση: Το Autoroute είναι συμβατό με δεδομένα των Microsoft Outlook, Access, Excel και ASCII.
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λεωφ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200
ΤΙΜΗ: 33.900 δρχ.

STAR WARS EPISODE I - THE GUNGAN FRONTIER

Ο μαγικός κόσμος του πλανήτη Naboo

Του Πέτρου Παπαθανασίου
Petros@compupress.gr

Στον ήδη μεγάλο αριθμό computer games βασισμένων στο "Star Wars: Episode I" έρχεται να προστεθεί το "Gungan Frontier", που δεν είναι παρά ένα "εκπαιδευτικό" παιχνίδι για μικρότερες κυρίως ηλικίες, με σκοπό την εισαγωγή των παικτών στο μαγικό κόσμο των Gungans (της φυλής του γκαφατζή Jar Jar Binks) και συγκεκριμένα στη ζωολογία και τη φυτολογία του περιβάλλοντός τους.

Το "The Gungan Frontier" είναι μία τροποποίηση του περίπλοκου "Sim Earth", απλοποιημένο στο έπακρο λόγω του κοινού στο οποίο απευθύνεται και εμπλουτισμένο με καλοσχεδιασμένα 3D γραφικά. Ο πληθυσμός των Gungans έχει αυξηθεί τόσο πολύ που τα αποθέματα του μητρικού πλανήτη Naboo δεν επαρκούν για να τους θρέψουν. Ο αρχηγός τους Boss Nass καλεί τον Obi-Wan Kenobi και την πριγκίπισσα Amidala για να τους αναθέσει την αποστολή εποίκισης του φεγγαριού του Naboo. Μετά τη δυσνόητη (λόγω της αστείας προφοράς του Boss Nass) εξήγηση, η οποία δυστυχώς δεν συνοδεύεται από υπότιτλους, ο παίκτης επιλέγει ανάμεσα στον Obi-Wan και την Amidala τον αρχηγό της αποστολής, ενώ του δίνονται ως βοηθοί στο έργο του ο Jar Jar Binks και ο συμπαθέστατος και πολύ χρήσιμος R2D2. Φορτώνεται το σκάφος με τα αναγκαία φυτά και ζώα για τη δημιουργία του οικοσυστήματος στο νέο πλανήτη και το ταξίδι ξεκινά.



Ο Boss Nass δίνει τις οδηγίες για το είδος της αποστολής σας.

Η δουλειά του παίκτη, ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που θα διαλέξει, ξεκινά με την επιλογή των πιο κατάλληλων φυτών και ζώων (στο επίπεδο Beginner αυτή η διαδικασία γίνεται αυτομάτως από τον υπολογιστή) σύμφωνα με την κρίση του. Αφού φτάσει στον πλανήτη, σκοπός του είναι να μεταφέρει από το σκάφος τα ζώα και τα φυτά με τέτοιον τρόπο ώστε να οργανώσει ένα ισορροπημένο οικοσύστημα που θα μπορεί να θρέψει την παραπλήσια αποικία των Gungans που αρχίζει να χτίζεται εκ παραλλήλου. Ο R2D2 και ο Jar Jar Binks τον ενημερώνουν σχετικά με την κατάσταση του οικοσυστήματος και, συμβουλευόμενος την τροφική αλυσίδα των ειδών, ο παίκτης οφείλει να προσέχει να μην εκλείψει κάποιο είδος και να διατηρείται η ποσότητα της τροφής σε επίπεδα ικανά να θρέψουν την αποικία, της οποίας ο πληθυσμός συνεχώς αυξάνει.



Η υποβρύχια αποικία των Gungan απλώνεται μπροστά στα μάτια σας.

Τα γραφικά του τίτλου, χωρίς να είναι κάτι το ιδιαίτερο, είναι ικανοποιητικά για το είδος του παιχνιδιού, ενώ το στοιχειώδες 3D περιβάλλον προσφέρει επαρκή εποπτική εικόνα της κατάστασης στον πλανήτη. Ο ήχος κυμαίνεται και αυτός σε μέτρια επίπεδα, με την πολύ όμορφη abient μουσική να σώζει την κατάσταση, χωρίς να γίνεται εύκολα βαρετή. Βαρετό, όμως, καταλήγει γρήγορα το σενάριο. Μπορεί η ιδέα της δημιουργίας ενός ολόκληρου εξωγήινου οικοσυστήματος να ακούγεται ενδιαφέρουσα, όμως λόγω των μετρημένων στα δάκτυλα επιλογών που έχει στη διάθεσή του, ο χρήστης μέσα σε λίγη ώρα καταντά απλός μεταφορέας ειδών προς εξαφάνιση από το διαστημόπλοιο στον πλανήτη με σκοπό να διατηρεί τις ισορροπίες. Η επιλογή δημιουργίας δικών μας ειδών ζωής δυστυχώς δεν σώζει την κατάσταση, αφού ακόμη και εδώ οι επιλογές είναι τρομακτικά περιορισμένες. Το παιχνίδι συνοδεύεται από καλοφτιαγμένο tutorial και βιβλιοθήκη του οικοσυστήματος, που όμως δεν είναι άκρως απαραίτητα, αφού ύστερα από μισή ώρα παιχνιδιού ο παίκτης έχει καταλάβει ακριβώς τι πρέπει να κάνει και έπειτα από μία ώρα έχει βαρεθεί να το κάνει.

Δυστυχώς, παρότι η ποιότητα του "The Gungan Frontier" ικανοποιεί τα στάνταρ της Lucas Arts, η υλοποίηση είναι αρκετά προβληματική και η προσέγγιση χωρίς έμπνευση, κυρίως μάλιστα αν τη συγκρίνουμε με τις υπόλοιπες παρα-

γωγές της εταιρίας. Το παιχνίδι απευθύνεται σε ηλικίες άνω των 9 ετών, αλλά κατά τη γνώμη μου θα ικανοποιήσει μόνον όσους η ηλικία τους δεν ξεπερνά κατά πολύ το όριο αυτό.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Lucas Learning
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, 32MB RAM, κάρτα γραφικών με 2MB RAM, 4x CD-ROM, 120MB στο σκληρό δίσκο, 16bit κάρτα ήχου, DirectX, Windows 95/98
ΤΙΜΗ: 10.800 δρχ.

MUSIC 2000

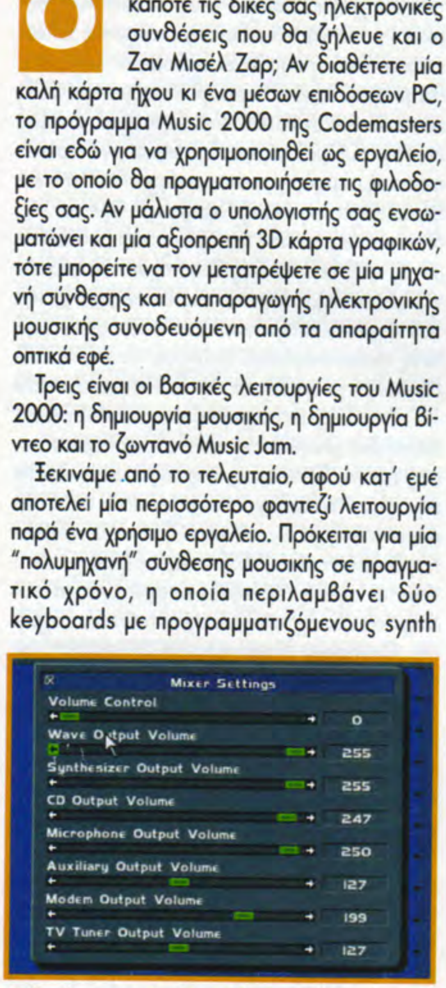
Rave party στο PC σας!

Του Πέτρου Παπαδανασίου
Petros@compupress.gr

Ονειρό σας είναι να δημιουργήσετε κάποτε τις δικές σας ηλεκτρονικές συνθέσεις που θα ζήλευε και ο Ζαν Μισέλ Ζαρ; Αν διαθέτετε μία καλή κάρτα ήχου κι ένα μέσων επιδόσεων PC, το πρόγραμμα Music 2000 της Codemasters είναι εδώ για να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο, με το οποίο θα πραγματοποιήσετε τις φιλοδοξίες σας. Αν μάλιστα ο υπολογιστής σας ενσωματώνει και μία αξιοπρεπή 3D κάρτα γραφικών, τότε μπορείτε να τον μετατρέψετε σε μία μηχανή σύνθεσης και αναπαραγωγής ηλεκτρονικής μουσικής συνοδευόμενη από τα απαραίτητα οπτικά εφέ.

Τρεις είναι οι βασικές λειτουργίες του Music 2000: η δημιουργία μουσικής, η δημιουργία βίντεο και το ζωντανό Music Jam.

Ξεκινάμε από το τελευταίο, αφού κατ' εμέ αποτελεί μία περισσότερο φαντεζί λειτουργία παρά ένα χρήσιμο εργαλείο. Πρόκειται για μία "πολυμηχανή" σύνθεσης μουσικής σε πραγματικό χρόνο, η οποία περιλαμβάνει δύο keyboards με προγραμματιζόμενους synth



Καθορίστε τα επίπεδα απόδοσης κάθε multimedia συσκευής συνδεδεμένης με τον υπολογιστή σας.



Συνοδεύστε τα κομμάτια σας με τα κατάλληλα -ψυχεδελικά- βίντεο που υποστηρίζουν πλήρως τις τρισδιάστατες δυνατότητες της κάρτας σας.

ήχους, 12 πλήκτρα που αντιστοιχούν σε ισάριθμα έτοιμα beats και 9 πλήκτρα εφέ: 3 φωνητικά, 3 για scratch και 3 για drums. Ολα τούτα ελέγχονται μέσω του πληκτρολογίου. Αν, δε, είστε αρκετά εξοικειωμένοι με αυτό το είδος της μουσικής και διαθέτετε την απαραίτητη φαντασία και ταχύτητα στους χειρισμούς, πιθανώς να παράγετε πετυχημένα μουσικά κομμάτια. Μάλιστα, για περισσότερη διασκέδαση η Codemasters φρόντισε στο Music Jam να περιλάβει



Δημιουργήστε τα δικά σας κομμάτια εκμεταλλευόμενοι τα 3.000 έτοιμα ηχητικά εφέ και χρησιμοποιώντας 99 κανάλια μείξης ήχου.

multiplayer λειτουργία, μέσω της οποίας από 1 έως 4 παίκτες συνδεόμενοι είτε μέσω τοπικού δικτύου είτε μέσω modem μπορούν να παίζουν τις συνθέσεις τους ταυτόχρονα σχηματίζοντας ένα γκρουπ ηλεκτρονικής μουσικής.

Με το Music 2000 μπορείτε επιπλέον να δημιουργήσετε τα δικά σας ψυχεδελικά βίντεο για να πλαισιώνουν τα μουσικά έργα σας. Συγκεκριμένα, εκμεταλλευόμενοι έναν κατάλογο γεωμετρικών σχημάτων και χρωματικών εφέ, έχετε τη δυνατότητα να "οπτικοποιήσετε" το κομμάτι σας. Αν δεν τα καταφέρνετε πολύ καλά ή απλώς βαριέστε να ανακαλύψετε τα μυστικά του εργαλείου αυτού, επιλέξτε απλώς "Auto-generate video" και αφήστε τον υπολογιστή να κάνει τη "βρώμικη" δουλειά για σας, με πολύ ικανοποιητικό αποτέλεσμα μάλιστα.

Για το τέλος άφησα το κεντρικό τμήμα του Music 2000: τη δημιουργία μουσικής. Το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να προγραμματίσετε μέχρι και 99 διαφορετικά κανάλια ήχου. Η φιλοσοφία του σχεδιασμού βασίζεται στα λεγόμενα riffs. Τα riffs δεν είναι τίποτε άλλο παρά μικρά ηχητικά τμήματα, τα οποία μπορεί να περιλαμβάνουν από μερικές νότες μέχρι κάποιο εφέ, είτε φωνητικό είτε drum. Το συνολικό μουσικό κομμάτι αποτελείται από μία σύνθεση αυτών των riffs. Το Music 2000 περιλαμβάνει μία εκτενέστατη βιβλιοθήκη από riffs, που θα καλύψει και τους πιο απαιτητικούς. Παρ' όλα αυτά, ακόμη κι αν δεν μείνετε ικανοποιημένοι, μπορείτε να επέμβετε σε καθένα από αυτά και να του αλλάξετε τη μορφή ή να κατασκευάσετε τα δικά σας riffs.

Η "τακτοποίηση" των riffs γίνεται με αρκετά εύκολο τρόπο μέσω εύχρηστων μενού, ενώ σε κάθε riff αντιστοιχεί το κατάλληλο εικονίδιο που φανερώνει το ηχητικό περιεχόμενό του. Οσο, βέβαια, εμβαθύνετε στην παραμετροποίηση του μουσικού κομματιού, τα πράγματα δυσκολεύουν και δυστυχώς το περιορισμένου μεγέθους manual δεν βοηθά ιδιαίτερα την κατάσταση, καθώς οι γενικόλογες περιγραφές του περιορίζονται στο ρόλο της μύησης του αρχάριου στο πρόγραμμα.

Το Music 2000 εκμεταλλεύεται το MIDI της κάρτας ήχου, γι' αυτό καλό θα ήταν να έχετε στην κατοχή σας μία αξιοπρεπή κάρτα, καθώς το αποτέλεσμα σε FM κάρτες είναι ελαφρώς απογοητευτικό. Επίσης, τουλάχιστον στον δικό μου υπολογιστή, εμφανίστηκαν κάποια προβληματάκια με την κάρτα γραφικών (Savage 4), αφού αραιά και πού αλλοιώνονταν τα χρώματα και έπρεπε να ξανακάνω setup μέσα από το πρόγραμμα.

Πέρα από τα μικρομειονεκτήματα, συνολικά πρόκειται για έναν πλούσιο και ευέλικτο στη χρήση μουσικό τίτλο που θα ικανοποιήσει τόσο τον αρχάριο της ηλεκτρονικής μουσικής όσο και τον έμπειρο. Αν μάλιστα προσθέσουμε τις δυνατότητες παραγωγής βίντεο (έστω και ελαφρώς απλοϊκών), είναι αυταπόδεικτο το ότι έχουμε να κάνουμε με ένα πλήρες και αξιοπρεπές από κάθε άποψη πρόγραμμα μουσικής.

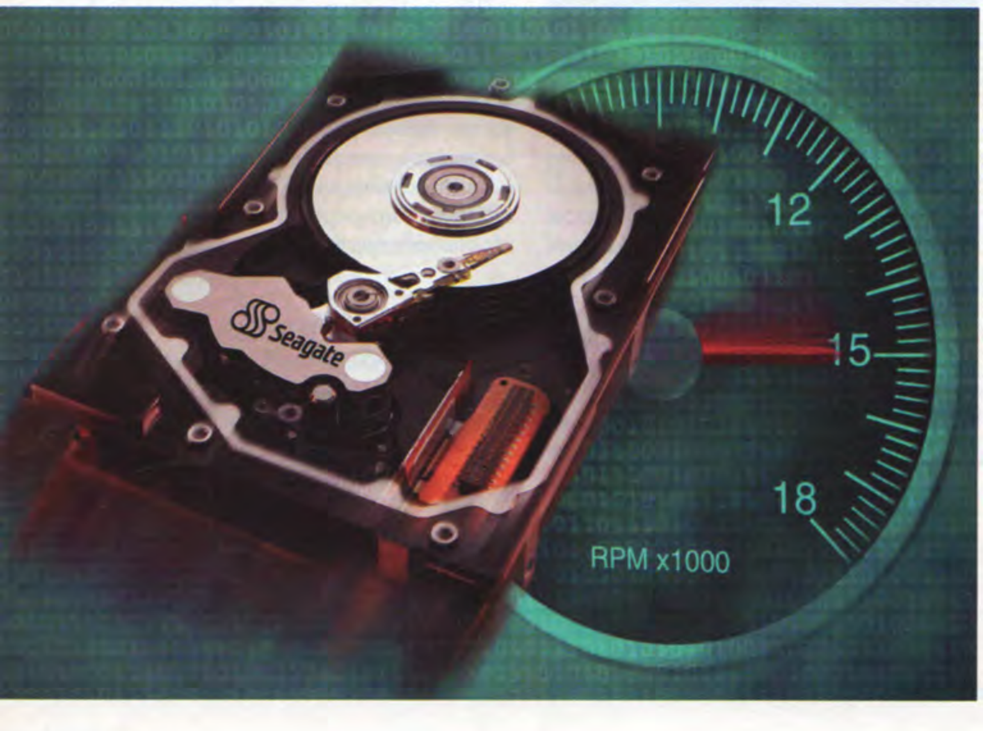
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Codemasters
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX (Pentium II 266MHz, για δημιουργία βίντεο), 32MB RAM, 16bit κάρτα γραφικών 4MB RAM (με 3D επιταχυντή για δημιουργία βίντεο), 16bit κάρτα ήχου, 4x CD-ROM, 275MB στο σκληρό δίσκο, DirectX 7.0, Windows 95/98/2000
ΔΙΑΘΕΣΗ: Dionic, Αριστοτέλους 95, Μενίδι, τηλ.: 2445310
ΤΙΜΗ: 12.900 δρχ.

Επιμέλεια: Δημήτρης Καρέτσος
dimcar@compulink.gr

...ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ (σε τιμή κόστους!)

Τα μοντέλα των σκληρών δίσκων που συναντάμε στη χώρα μας έχουν πλέον λιγοστέψει σημαντικά, ενώ -όπως φαίνεται- έχουν παραμείνει τα πιο αξιόλογα προϊόντα. Φαίνεται πως οι εισαγωγές αποφάσισαν ότι είναι προτιμότερο να έχουμε λίγα και καλά προϊόντα από μία πληθώρα ειδών που μπορεί να μπερδέψουν το χρήστη. Το κόστος φυσικά ανά MB πέφτει με ταχύτατους ρυθμούς, οπότε σε λίγο καιρό είναι βέβαιο πως θα χρειαζόμαστε ένα νέο μέτρο σύγκρισης - ίσως το κόστος ανά GB! Δώστε λοιπόν ζωή στον υπολογιστή σας, αποκτώντας έναν σύγχρονο σκληρό δίσκο.

Οι εξελίξεις στους σκληρούς δίσκους είναι εδώ και καιρό συνταρακτικές. Η πυκνότητα των εσωτερικών δίσκων διπλασιάζεται χρόνο με το χρόνο και ως αποτέλεσμα οι τιμές ακολουθούν κατιούσα πορεία. Νέα πρωτόκολλα κάνουν την εμφάνισή τους πολύ πιο γρήγορα από ό,τι μπορούν να "αφομοιωθούν" από την αγορά, ενώ καινούριες τεχνολογίες έρχονται να προστεθούν με σκοπό να διασφαλίσουν την ακεραιότητα των δεδομένων μας, αλλά και να προσφέρουν υψηλότερες επιδόσεις. Ολα αυτά προσπαθούν να κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον του αγοραστικού κοινού, το οποίο πλέον δρα πολλές φορές όχι με γνώμονα τις πραγματικές ανάγκες. Ετσι, ακόμα και αν δεν χρειαζόμαστε σήμερα έναν "ογκωδέστατο" δίσκο, μπορεί να τον αγοράσουμε μόνο και μόνο για τις "προοπτικές" που ανοίγει ο τεράστιος αποθηκευτικός χώρος. Οι κατασκευαστές από την πλευρά τους επιμένουν να προσφέρουν προϊόντα διπλάσιας ή τριπλάσιας χωρητικότητας σε όχι σημαντικά υψηλότερες τιμές.



IDE Ή SCSI;

Το μεγάλο ερώτημα που βασανίζει μερικούς χρήστες (μάλλον εκείνους που δεν αντιμετωπίζουν οικονομικά προβλήματα!) είναι το κατά πόσο αξίζει η αγορά ενός σκληρού δίσκου έναντι ενός SCSI. Οι SCSI δίσκοι λειτουργούν ταχύτερα όταν πραγματοποιούμε πολλές μεταφορές δεδομένων ταυτόχρονα, για παράδειγμα, όταν πραγματοποιούμε αντιγραφή αρχείων από το CD-ROM στο σκληρό δίσκο και την ίδια στιγμή ο σκληρός δίσκος επεξεργάζεται κάποια άλλη εφαρμογή. Αυτό συμβαίνει διότι το SCSI interface μπορεί να διαχειριστεί ταυτοχρόνως περισσότερες από μία συσκευές, λόγω των εξειδικευμένων χαρακτηριστικών του. Ενας υπολογιστής με SCSI σκληρό δίσκο κατορθώνει να ανταποκριθεί με σημαντικά αυξημένη ταχύτητα σε εξειδικευμένες εργασίες, έστω και αν δεν φαίνεται να προσφέρει πάντοτε καλύτερες επιδόσεις από έναν IDE, όταν χρησιμοποιούμε μόνο μία εφαρμογή ή γενικότερα στην καθημερινή χρήση. Αντίθετα με το IDE interface, το SCSI χρησιμοποιείται από την εκάστοτε συσκευή μόνο κατά τα διαστήματα που η τελευταία στέλνει ή λαμβάνει δεδομένα. Χοντρικά, θα μπορούσαμε να παρομοιάσουμε τον SCSI controller με έναν αποτελεσματικό τροχονόμο, ενώ τον IDE με φανάρι που δημιουργεί κυκλοφοριακή συμφόρηση όταν υπάρχει πολλή κίνηση σε συγκεκριμένους "δρόμους". Ολες οι SCSI συσκευές, λοιπόν, παραμένουν αποσυνδεδεμένες από το bus έως ότου έχουν δεδομένα για αποστολή, επιτρέποντας εν τω μεταξύ την ταυτόχρονη επεξεργασία των αιτήσεων που τους έχουν ανατεθεί. Επιπλέον, σε έναν SCSI controller μπορούν να συνδεθούν ακόμα και 15 συσκευές, τη στιγμή που σε έναν IDE controller δεν μπορούν να συνδεθούν περισσότερες από 4. Εάν, τέλος, αναλογιστούμε και το μήκος των καλωδίων, που μπορεί να είναι σημαντικά αυξημένο, δεν είναι δύσκολο να αντιληφθούμε γιατί οι SCSI σκληροί δίσκοι συναντώνται σχεδόν πάντα σε επαγγελματικά συστήματα και όχι στο σύστημα του απλού χρήστη. Ωστόσο, η υπεροχή του SCSI interface κοστίζει σημαντικά. Για έναν SCSI σκληρό δίσκο θα χρειαστεί να επενδύσετε πολλαπλάσια χρήματα από έναν IDE, αφού πρέπει, εκτός από τον ακριβό δίσκο, να συμπεριλάβετε το κόστος ενός ακριβού controller ώστε να έχετε τα καλύτερα αποτελέσματα.

Πρέπει, τέλος, να σημειωθεί ότι οι SCSI σκληροί δίσκοι θεωρούνται πιο αξιόπιστοι, καθώς οι κατασκευαστές ενσωματώνουν πάντοτε τους καλύτερους μηχανισμούς που διαθέτουν, αφού το ζητούμενο δεν είναι το χαμηλό κόστος. Ο τυπικός μέσος όρος χρήσης πριν από την παρουσίαση βλάβης (MTBF) είναι περίπου 1.000.000 ώρες για τους SCSI δίσκους, ενώ

για τους IDE γύρω στις 500.000 ώρες. Επιπλέον, οι SCSI δίσκοι βγαίνουν σε μεγαλύτερες χωρητικότητες, ενώ εφαρμόζουν πρώτα τις μεγαλύτερες ταχύτητες περιστροφής.

Για το μέσο χρήστη, ωστόσο, η αγορά ενός SCSI σκληρού δίσκου όχι μόνο δεν είναι επιτακτική αλλά είναι και ασύμφορη, αφού ο λόγος απόδοσης/τιμή είναι σημαντικά μειωμένος. Προτιμήστε, λοιπόν, τους IDE δίσκους, εκτός και αν τα οικονομικά σας επιτρέπουν το αντίθετο.

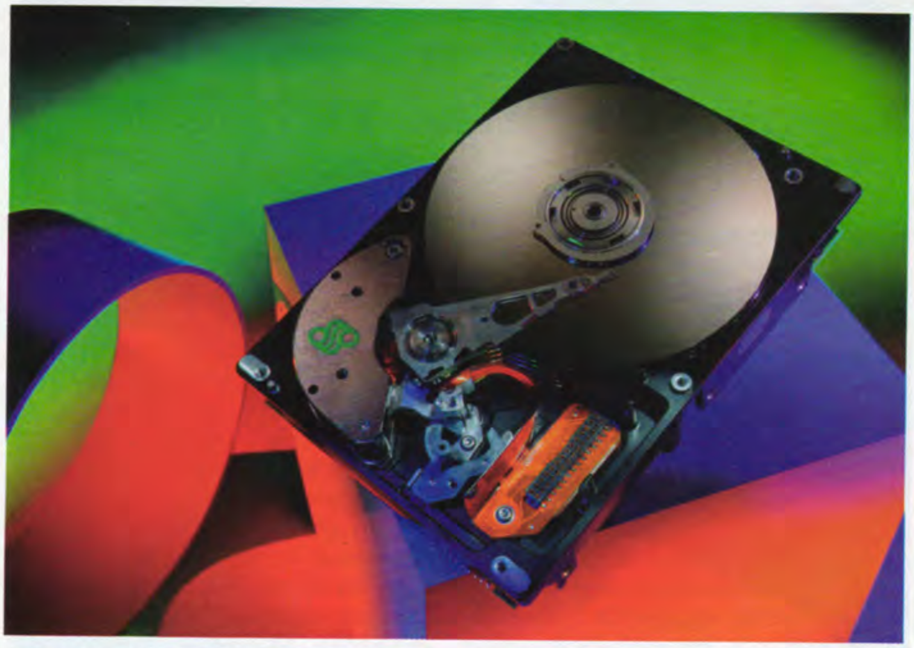
ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ULTRA ATA/66 & ULTRA ATA/100

Το πρωτόκολλο Ultra ATA/66 που υλοποιούν όλοι οι σύγχρονοι IDE σκληροί δίσκοι προσφέρει επικοινωνία μεταξύ του buffer που διαθέτει ο σκληρός δίσκος και του chipset του υπολογιστή, με μέγιστο ρυθμό 66,6MB/s. Το Ultra ATA/66 διπλασιάζει το διαθέσιμο bandwidth μεταξύ του σκληρού δίσκου και του υπολογιστή από το παλαιότερο Ultra ATA/33, αλλά για να γίνει εφικτή η ανωτέρω μεταφορά δεδομένων απαιτείται ένας νέος ειδικός τύπος καλωδίου 80 αγωγών -έναντι 40 του κοινού καλωδίου- που αυξάνει την αξιοπιστία του σήματος. Δύο άλλες προϋποθέσεις για τη λειτουργία του Ultra ATA/66 είναι η υποστήριξη από το σύνολο chipset/BIOS, καθώς και από το λειτουργικό σύστημα.

Το Ultra ATA/66 υποστηρίζεται από τα chipsets i810, i820 και i840 της Intel και Apollo Pro 133 της VIA. Εχουν κάνει, βέβαια, την εμφάνισή τους στην αγορά και αυτόνομοι controllers που προσφέρουν υποστήριξη του προτύπου, καθώς και mainboards με το παλαιό πλέον chipset AGPset 440BX της Intel, που διαθέτουν ενσωματωμένους τέτοιου είδους controllers.

Η υποστήριξη Ultra ATA/66 θα πρέπει να απενεργοποιείται όταν δεν είμαστε απολύτως σίγουροι πως το σύστημά μας πληροί όλες τις απαραίτητες προδιαγραφές. Σημειώνουμε πως η συντριπτική πλειονότητα των σκληρών δίσκων διαθέτει ενεργοποιημένο από το εργοστάσιο το πρωτόκολλο Ultra ATA/66. Εάν δεν απενεργοποιήσουμε την υποστήριξη και το σύστημά μας βασίζεται σε κάποιο παλαιό mainboard με αντίστοιχα παλαιό BIOS, τότε ενδέχεται να αντιμετωπίσουμε σοβαρά προβλήματα συμβατότητας που μπορεί να μειώσουν κατακόρυφα την απόδοση και να βάλουν σε κίνδυνο τα δεδομένα μας.

Σύντομα, αναμένεται να κάνουν την εμφάνισή τους και δίσκοι που θα υλοποιούν το νεότερο πρωτόκολλο Ultra ATA/100, το οποίο θα προσφέρει 100MB/s μέγιστη μεταφορά δεδομένων. Ωστόσο, καθότι αυτή τη στιγμή δεν διατίθεται chipset που να υποστηρίζει το εν λόγω πρωτόκολλο, θα πρέπει να αναμένουμε την έλευση του i815e (με την κωδική ονομασία Solano 2) της Intel, που θα υποστηρίζει και μία σειρά άλλων πρωτοεμφανιζόμενων χαρακτηριστικών.



WRITE-BACK CACHE

Εάν το χαρακτηριστικό write-back cache ενεργοποιηθεί, μπορεί να σημειωθεί σημαντικότατη αύξηση στις επιδόσεις του σκληρού δίσκου, ανεξάρτητα από το λειτουργικό σύστημα ή το σύστημα αρχείων που χρησιμοποιείται. Οταν το εν λόγω χαρακτηριστικό είναι ενεργοποιημένο και σταλεί μία εντολή για εγγραφή δεδομένων στο σκληρό δίσκο, το σύστημα ενημερώνεται άμεσα ότι η εγγραφή έχει πραγματοποιηθεί. Στην ουσία, όμως, τα δεδομένα παραμένουν στη μνήμη cache και εγγράφονται όταν τελειώσουν οι τρέχουσες διεργασίες του σκληρού δίσκου. Ετσι, ο υπολογιστής συνεχίζει με τις λοιπές λειτουργίες που του έχουν ανατεθεί και δεν περιμένει την ολοκλήρωση κάθε εγγραφής. Επιπλέον, επιτρέπει στα δεδομένα να μεταφέρονται με συνεχή ροή, αντί για ξεχωριστά πακέτα, οπότε μειώνεται στο ελάχιστο η ανάγκη για αναζήτηση δεδομένων και η καθυστέρηση από την τοποθέτηση της κεφαλής. Το ανωτέρω συμβαίνει διότι τη στιγμή που γράφεται ένα πακέτο, το επόμενο είναι ήδη έτοιμο για αποστολή (αφού βρίσκεται στον buffer), με αποτέλεσμα η κεφαλή να συνεχίζει αδιάκοπτα την εγγραφή.

FAT, FAT32 & NTFS

Το σύστημα αρχειοθέτησης που χρησιμοποιούσαν τα PCs μέχρι και την έλευση των Windows 98 ήταν το επονομαζόμενο File Allocation Table (FAT). Το FAT32, που εμφανίστηκε για πρώτη φορά στην έκδοση OSR2 των Windows 95, πήρε "σάρκα και οστά" στα Windows 98 που πρόσφεραν δυνατότητα μετατροπής ενός δίσκου σε FAT32, δίχως να χάσουμε τα πολύτιμα δεδομένα μας (η έκδοση OSR2 απαιτούσε format του δίσκου). Το FAT32, από ό,τι υποδηλώνει και το όνομά του, επιτρέπει τη χρήση καταχωρητών 32-bit για την αναπαράσταση των clusters, έναντι 16-bit του απλού FAT. Το σύστημα αρχειοθέτησης NTFS προέρχεται από τα αρχικά New Technology File System και έκανε για πρώτη φορά την εμφάνισή του στα Windows NT 4.0, ενώ πλέον χρησιμοποιείται και από τα Windows 2000. Τόσο το FAT όσο και το FAT32 είναι τεχνολογικώς σαφώς υποδεέστερα του NTFS, το οποίο αποθηκεύει πληροφορίες που αφορούν στα αρχεία στα ίδια τα αρχεία αντί να διατηρεί έναν πίνακα κατανομής, όπως τα δύο προαναφερθέντα συστήματα αρχειοθέτησης.



Το μειονέκτημα της εν λόγω τεχνικής έγκειται στον τομέα της ασφάλειας των δεδομένων. Ετσι, σε περίπτωση διακοπής ρεύματος, δυσλειτουργίας ή βίαιης απενεργοποίησης του συστήματος, μπορεί να επέλθει απώλεια δεδομένων καθώς αυτά παραμένουν στη μνήμη cache. Ο υπολογιστής δεν μπορεί να γνωρίζει τι δεν έχει μεταφερθεί στο σκληρό δίσκο, αφού, όπως προαναφέραμε, οι εντολές εγγραφής που αποστέλλονται, επιστρέφονται εκ των προτέρων στο σύστημα ως επιτυχείς. Εγκειται λοιπόν στο λειτουργικό σύστημα να "αντιληφθεί" την ύπαρξη των δεδομένων και να λάβει τα απαραίτητα μέτρα για ανάκτηση.

Ολοι οι IDE σκληροί δίσκοι έχουν ενεργοποιημένο το εν λόγω χαρακτηριστικό και δεν γίνεται να απενεργοποιηθεί. Οι πιο σύγχρονοι SCSI δίσκοι, από την άλλη, έχουν ενεργοποιημένη τη write-back cache, δεν συμβαίνει όμως το ίδιο και με τα παλαιά μοντέλα, όπου θα πρέπει να την ενεργοποιήσουμε μέσω του software ή του BIOS που διαθέτει ο SCSI controller. Οι κατασκευαστές έχουν επιλέξει την πλήρη υποστήριξη της τεχνικής, καθώς πιστεύουν ότι στα σύγχρονα υπολογιστικά περιβάλλοντα ο κίνδυνος για απώλεια δεδομένων είναι ελαχιστοποιημένος, τόσο λόγω της μεγάλης αξιοπιστίας που χαρακτηρίζει τους σκληρούς δίσκους όσο και λόγω των συσκευών UPS που συνοδεύουν σχεδόν πάντα τους επαγγελματικούς υπολογιστές.

Σημειώνουμε πως τα Windows 2000 διαθέτουν επιλογή για ενεργοποίηση και απενεργοποίηση της τεχνικής, εφόσον εντοπίσουν SCSI σκληρό δίσκο.

ΠΡΟΤΕΡΗΜΑΤΑ ΤΟΥ FAT32

Το FAT32 δημιουργήθηκε για να υπερνικήσει τα εγγενή μειονεκτήματα του FAT, με σημαντικότερο τον περιορισμό των 2GB ανά logical drive σε έναν σκληρό δίσκο. Φανταστείτε ότι με έναν σύγχρονο σκληρό δίσκο χωρητικότητας 10GB θα πρέπει να "εγκατασταθούν" 5 logical drives, με χωρητικότητα 2GB έκαστο. Επιπλέον, το FAT32 "σώζει" πολύτιμο αποθηκευτικό χώρο, καθώς το μέγεθος ενός cluster είναι μόλις 4KB, σε αντίθεση με τα 32KB του FAT. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι αρχεία με μέγεθος π.χ. 2KB πιάνουν χώρο 4KB στο σκληρό δίσκο και όχι 32KB, όπως θα συνέβαινε με το FAT. Το FAT32 είναι εν μέρει ασύμβατο με το FAT, καθώς δεν αναγνωρίζεται από παλαιότερα λειτουργικά συστήματα, όπως η πρώτη έκδοση των Windows 95 και τα Windows NT 4.0.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ NTFS

Το NTFS είναι το πλέον αξιόπιστο σύστημα αρχειοθέτησης, το οποίο περιλαμβάνει δυναμικά χαρακτηριστικά, όπως real time συμπίεση αρχείων, δυνατότητα καθορισμού βαθμού πρόσβασης σε αρχεία, αποτελεσματικότερη διαχείριση και ανάκτηση δεδομένων κ.ά. Γενικότερα, διαθέτει εκτεταμένα χαρακτηριστικά ασφαλείας και μεγαλύτερη ανοχή σε λάθη, προσφέροντας έτσι μεγαλύτερη προστασία στα δεδομένα. Επιπλέον, υποστηρίζει πλήρως συστοιχίες RAID. Το NTFS προσφέρει ταχύτερη πρόσβαση στα αρχεία, αλλά λόγω του αυξημένου ελέγχου που πραγματοποιεί κατά τη μετάδοση των δεδομένων είναι συνολικά κατώτερο σε επιδόσεις από το FAT και το FAT32. Το NTFS είναι εντελώς ασύμβατο με το FAT και το FAT32, οπότε τα μοναδικά λειτουργικά συστήματα που το αναγνωρίζουν είναι τα Windows NT 4.0 και Windows 2000. Το γεγονός αυτό, βέβαια, προκαλεί προβλήματα συμβατότητας με παλαιότερες εφαρμογές, ειδικά με όσες λειτουργούν στο DOS.

DIRECT MEMORY ACCESS (DMA)

Για να προσφέρουν τις επιδόσεις που υπόσχονται, οι σύγχρονοι σκληροί δίσκοι κάνουν χρήση της τεχνικής DMA. Η εν λόγω τεχνική αναλαμβάνει να μεταφέρει τα δεδομένα από το σκληρό δίσκο απευθείας στην κύρια μνήμη του υπολογιστή μέσω του DMA controller, χρησιμοποιώντας ολόκληρο το εύρος του διαύλου PCI και παρακάμπτοντας τον επεξεργαστή. Πέρα από τις αυξημένες επιδόσεις η ενεργοποίηση της τεχνικής έχει ως αποτέλεσμα να επιβαρύνεται ελάχιστα ο επεξεργαστής κατά τη μεταφορά δεδομένων, έτσι ώστε να μπορεί να ασχολείται με λοιπές διεργασίες.

Η ενεργοποίηση του DMA στα Windows 95/98 πραγματοποιείται από τη σελίδα των ιδιοτήτων (properties) του σκληρού δίσκου. Στην πρώτη έκδοση των Windows 95 θα πρέπει αρχικά να έχουν εγκατασταθεί bus-master drivers, κάτι που δεν ισχύει για τα Windows 98. Στα Windows NT 4.0 η ενεργοποίηση του DMA πραγματοποιείται μέσω του utility "DMAcheck", που περιλαμβάνει η Microsoft στο CD-ROM του Service Pack 3 και όλων των νεότερων εκδόσεων. Στα Windows 2000, τέλος, η ενεργοποίηση πραγματοποιείται αυτόματα. Σημειώνουμε πως τα ανωτέρω αφορούν στους IDE σκληρούς δίσκους, αφού οι SCSI controllers ενεργοποιούν αυτόματα το εν λόγω χαρακτηριστικό (έτσι, εάν έχετε SCSI δίσκο, δεν θα βρείτε τη σχετική επιλογή στα Windows 95/98).

NTFS 5.0

Τα Windows 2000 προσφέρουν συμβατότητα τόσο με το FAT32 όσο και με το NTFS, το οποίο η Microsoft αναβάθμισε προσθέτοντας νέα χαρακτηριστικά. Το NTFS 5.0, όπως ονομάζεται στην έκδοση για τα Windows 2000, περιλαμβάνει τα εξής νέα χαρακτηριστικά:

Disk quotas

Δίνει τη δυνατότητα στους διαχειριστές του συστήματος να καθορίσουν, ανάμεσα σε τρία επίπεδα, τον αποθηκευτικό χώρο που μπορεί να καταναλώσει κάθε χρήστης.

Encryption

Το NTFS 5.0 μπορεί να πραγματοποιεί, για μεγαλύτερη ασφάλεια, αυτόματη απόκρυψη των δεδομένων, καθώς διαβάζονται ή γράφονται στο δίσκο.

Reparse points

Δίνει δυνατότητα ανεπτυγμένης διαχείρισης των αρχείων από τις ίδιες τις εφαρμογές.

Sparse files

Επιτρέπει στις εφαρμογές να δημιουργούν πολύ μεγάλα αρχεία, χωρίς να δεσμεύουν εκ των προτέρων αποθηκευτικό χώρο.

USN Journal

Παρέχει εκτενείς πληροφορίες για όλες τις αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν στα αρχεία ενός σκληρού δίσκου, χαρακτηριστικό ιδιαίτερα χρήσιμο σε δικτυακά περιβάλλοντα που αναζητούν όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ασφάλεια.

ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Τα προϊόντα της **Maxtor** δύσκολα θα τα βρείτε πλέον στην ελληνική αγορά, καθώς δεν αντιπροσωπεύονται επαρκώς. Από τη σειρά **DiamondMax 6800** (περιλαμβάνει μοντέλα με buffer 2MB και ταχύτητα περιστροφής 5.400 στροφών ανά λεπτό) ξεχωρίζουμε το μοντέλο των 13,6GB (91360U4) που διατίθεται στην τιμή των 55.500 δρχ. Η Matrox διαθέτει επίσης δίσκο ίδιας χωρητικότητας, αλλά με ταχύτητα περιστροφής 7.200 σ.α.λ., ο οποίος κοστίζει 67.000 δρχ. Προσοχή απαιτείται σε όλους τους δίσκους της Maxtor με χωρητικότητα μικρότερη των 13,6GB, καθώς ενδέχεται να προέρχονται από την παλαιά πλέον σειρά DiamondMax 4320, που προσφέρει εξαιρετικά χαμηλές επιδόσεις και δεν υιοθετεί κανένα νέο τεχνολογικό στοιχείο.

Η **Quantum** διαθέτει τη νέα σειρά σκληρών δίσκων **Fireball Plus LM**, που προσφέρει πολύ υψηλές επιδόσεις, δεδομένου ότι χρησιμοποιεί την ταχύτητα περιστροφής των 7.200 στροφών ανά λεπτό. Από την εν λόγω σειρά διατίθενται στη χώρα μας μοντέλα που ξεκινούν από τα 10,2 και φτάνουν τα 20,5GB χωρητικότητας. Το μοντέλο των 10,2GB κοστίζει 56.500 δρχ., οπότε αποτελεί ιδιαίτερα αξιόλογη αγορά, εφόσον ενδιαφέρεστε πρωτίστως για τις επιδόσεις. Το μοντέλο των 15GB θα σας στοιχίσει 69.000 δρχ. και θα πρέπει να προτιμηθεί από αρκετούς χρήστες. Τέλος, το μοντέλο των 20,5GB κοστίζει 84.500 δρχ., τιμή που κυμαίνεται σε λογικά πλαίσια. Σημειώνουμε ότι η νέα σειρά σκληρών δίσκων της Quantum περιλαμβάνει buffer με χωρητικότητα 2MB.

Από την Quantum αποφύγετε τις παλαιές σειρές Fireball Plus KA, Fireball Plus KX και Fireball CX, εάν τις βρείτε σε stock, καθώς προσφέρουν δυσανάλογα υψηλό κόστος σε σχέση με τις επιδόσεις και τη χωρητικότητα. Αποφύγετε επίσης τα μοντέλα της νέας σειράς lct, καθότι προσφέρουν εξαιρετικά χαμηλές επιδόσεις χωρίς να κοστίζουν σημαντικά φθηνότερα.

Η Quantum τίθεται με διαφορά επικεφαλής όσον αφορά στους σκληρούς δίσκους τεχνολογίας SCSI. Τα μοντέλα της νέας σειράς **Atlas V** -χαρακτηρίζεται από ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό- είναι μακράν οι καλύτερες επιλογές από πλευράς κόστους/απόδοση για τον επαγγελματία. Ο Atlas V των 9,1GB κοστίζει 112.000 δρχ., ενώ το μοντέλο των 18,3GB προσφέρεται με 170.500 δρχ. Τα μοντέλα αυτά χαρακτηρίζονται από buffer χωρητικότητας 4MB. Στην αγορά μπορείτε να βρείτε και τα παλαιότερα μοντέλα της σειράς **Atlas IV**, αλλά δεν προτείνονται έστω και αν το μοντέλο των 9,1GB δεν σας στοιχίσει περισσότερες από 107.000 δρχ. Οποιος, από την άλλη, έχει ανάγκη κορυφαίων επιδόσεων δεν χρειάζεται να ψάξει μακριά. Η σειρά **Atlas 10K** της εταιρίας προσφέρει απλησίαστες επιδόσεις από τα ανταγωνιστικά προϊόντα, με αντίστοιχη ταχύτητα περιστροφής (10.000 στροφές ανά λεπτό). Το μοντέλο των 9,1GB κοστίζει 161.000 δρχ., ενώ για χωρητικότητα 18,2GB θα χρειαστεί να αποταμιεύσετε 257.000 δρχ. Πρόσφατα έκανε την εμφάνισή του και το μοντέλο των 36,4GB, με τιμή 590.000 δρχ.!

Η **Seagate** παράγει ορισμένους σκληρούς δίσκους που παρουσιάζουν εξαιρετικό ενδιαφέρον. Τα μοντέλα της νέας σειράς **Barracuda ATA II** προσφέρουν εκπληκτικές επιδόσεις με απόλυτα λογικό κόστος. Την έκδοση με χωρητικότητα 15,3GB θα τη βρείτε στις 67.500 δρχ., ενώ την κορυφαία έκδοση των 30,6GB μπορείτε να την αποκτήσετε με 99.500 δρχ. Η σειρά Barracuda ATA II προσφέρει τους ταχύτερους IDE σκληρούς δίσκους με ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό.

Από τους υπόλοιπους σκληρούς δίσκους της Seagate, και συγκεκριμένα από τη σειρά **Medalist** (χαρακτηρίζεται από ταχύτητα περιστροφής 5.400 στροφών ανά λεπτό), ξεχωρίζουμε την έκδοση των 10,2GB, η οποία διατίθεται στην τιμή των 43.500 δρχ., την έκδοση των 13GB με τιμή 49.000 δρχ., καθώς και την έκδοση των 17,2GB με τιμή 54.000 δρχ. Οι δίσκοι αυτοί δεν προσφέρουν υψηλές επιδόσεις, αλλά πολύ χαμηλό κόστος ανά MB. Σημειώνουμε, τέλος, πως όλα τα μοντέλα διαθέτουν buffer μεγέθους 512KB.

Η σειρά **Caviar** της **Western Digital** προσφέρει σκληρούς δίσκους εκπληκτικής απόδοσης αναλογικά με την ταχύτητα περιστροφής των



5.400 στροφών ανά λεπτό που χρησιμοποιούν. Εάν λοιπόν αναζητάτε σκληρό δίσκο με χωρητικότητα μικρότερη των 13GB, η Western Digital θα πρέπει να είναι μονόδρομος. Από τα προϊόντα της εταιρίας ξεχωρίζει το μοντέλο **136AA**, που προσφέρει χωρητικότητα 13,6GB και διατίθεται στην τιμή των 50.500 δρχ. Επίσης, το μοντέλο **205AA**, με χωρητικότητα 20,5GB, θα αφαιρέσει μόλις 58.500 δρχ. από το πορτοφόλι σας ύστερα από την τελευταία σημαντική πτώση τιμής που υπέστη, οπότε συνιστά άριστη αγορά. Για όσους αναζητούν μεγαλύτερο αποθηκευτικό χώρο, διατίθεται και μοντέλο με χωρητικότητα 27,3GB στην αρκετά δελεαστική τιμή των 79.000 δρχ. Φυσικά, υπάρχουν και αυτοί που μπορεί να αρκεστούν στη χωρητικότητα των 10,2GB για την οποία θα χρειαστεί να επενδύσουν 44.500 δρχ. Επίσης, διατίθενται τρία νεότερα μοντέλα που διαθέτουν εσωτερικούς δίσκους με πυκνότητα 10,2GB, έναντι 6,8GB των υπόλοιπων μοντέλων. Την έκδοση των 15,3GB θα τη βρείτε στην τιμή των 53.000 δρχ., την έκδοση των 30,7GB στην τιμή των 85.000 δρχ. και την κορυφαία έκδοση των 45GB στην τιμή των 129.000 δρχ. Τα νεότερα μοντέλα, εκτός από κορυφαία χωρητικότητα, προσφέρουν και υψηλότερες επιδόσεις χάρη στην αυξημένη πυκνότητα των εσωτερικών δίσκων. Ολα τα προϊόντα της σειράς περιλαμβάνουν buffer μεγέθους 2MB, έναντι 512KB που διαθέτει η πλειονότητα του ανταγωνισμού. Αυτή είναι και μία από τις σημαντικότερες ίσως αιτίες των υψηλότερων επιδόσεων που επιτυγχάνουν οι Caviar σε σύγκριση με αντίστοιχα προϊόντα.

Από τη σειρά **Expert** -χαρακτηρίζεται από ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό- όλα τα μοντέλα προσφέρουν εξαιρετικά υψηλές επιδόσεις. Η έκδοση των 13,6GB κοστίζει 64.000 δρχ., η έκδοση των 20,5GB θα σας στοιχίσει 77.500 δρχ., ενώ η κορυφαία έκδοση των 27,3GB αρκείται σε 103.000 δρχ. Ενδιάμεσα συναντάμε και δύο νέες εκδόσεις με χωρητικότητα 10,2GB και 15,3GB, οι οποίες ανήκουν στη νέα σειρά Caviar που διακρίνεται από την ταχύτητα περιστροφής των 7.200 σ.α.λ. Το πρώτο μοντέλο θα σας στοιχίσει 53.000 δρχ., ενώ το δεύτερο θα αφαιρέσει 59.500 δρχ. από την τσέπη σας, αποτελώντας εκπληκτική αγορά. Ολοι οι δίσκοι της Western Digital διαθέτουν buffer μεγέθους 2MB.



ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Η χωρητικότητα των 13GB αποτελεί σήμερα τη χρυσή τομή από πλευράς κόστους απόδοσης. Περίπου στα ίδια επίπεδα βρίσκονται και οι σκληροί δίσκοι με χωρητικότητα 20GB. Ακόμη και αν δεν χρειάζεστε έναν δίσκο με τις ανωτέρω χωρητικότητες, πιστεύουμε ότι δεν είναι σώφρον να καταφύγετε στη λύση ενός δίσκου μικρότερης χωρητικότητας, αφού η διαφορές στην τιμή είναι συχνά ασήμαντες.

Εάν αναζητάτε πολύ καλές επιδόσεις και βάζετε το κόστος σε δεύτερη μοίρα, θα πρέπει να στραφείτε στην αγορά ενός δίσκου με ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό. Από όλα τα μηχανικά χαρακτηριστικά που αφορούν στην αύξηση της απόδοσης, η ταχύτητα περιστροφής των εσωτερικών δίσκων παραμένει το πιο σημαντικό. Με την αύξηση της ταχύτητας περιστροφής αυξάνεται η μεταφορά δεδομένων και μειώνεται το rotational latency (ο χρόνος κατά τον οποίο η κεφαλή περιμένει το προς ανάγνωση σημείο). Η αύξηση της ταχύτητας περιστροφής, βέβαια, συνοδεύεται από διάφορα μειονεκτήματα, όπως αυξημένο ακουστικό θόρυβο, υψηλή κατανάλωση, εκτεταμένες δονήσεις και υπερβολική παραγωγή θερμότητας. Οπως και να έχει, όλοι οι κατασκευαστές βάζουν πλέον σε δεύτερη μοίρα την ταχύτητα περιστροφής των 5.400 στροφών και αφοσιώνονται στην παραγωγή ταχύτερων προϊόντων που περιστρέφονται με 7.200 στροφές ανά λεπτό.

Υπάρχουν μερικά μετρητικά προγράμματα που εμφανίζουν σημαντικές διαφορές μεταξύ των σκληρών δίσκων. Τα προγράμματα αυτά φανερώνουν μόνο τη μέγιστη μεταφορά δεδομένων που μπορεί να διαχειριστεί ο δίσκος και δεν είναι σε καμία περίπτωση ενδεικτικά της απόδοσης κάτω από πραγματικές εφαρμογές. Οπως έχουν δείξει έγκυρες μετρήσεις, μειώνοντας το μέγιστο ρυθμό μεταφοράς δεδομένων κατά 50% δεν μειώνονται με τον ίδιο ρυθμό οι επιδόσεις στην πράξη, αφού η μείωση που παρατηρείται σπάνια ξεπερνά το 20%.





ΤΙ ΕΠΙΚΕΙΤΑΙ;

Η χωρητικότητα των σκληρών δίσκων αυξάνεται αλματωδώς χρόνο με το χρόνο και παράλληλα αυξάνονται με γοργούς ρυθμούς οι ταχύτητες περιστροφής. Ηδη έχουν κάνει την εμφάνισή τους στην αγορά SCSI σκληροί δίσκοι με ταχύτητα περιστροφής 15.000 στροφές ανά λεπτό, σπάζοντας το φράγμα των 10.000 στροφών που ίσχυε μέχρι πριν από λίγους μήνες. Σύντομα αναμένονται και οι πρώτοι IDE σκλη-

ροί δίσκοι με ταχύτητα περιστροφής της τάξεως των 10.000 στροφών ανά λεπτό (σήμερα, οι ταχύτεροι IDE περιστρέφονται με 7.200 σ.α.λ.). Οι δε χωρητικότητες έχουν εκτοξευτεί σε περισσότερα από 80GB για τους σκληρούς δίσκους SCSI και 40GB για τους IDE.

Ωστόσο, η σημερινή κατασκευαστική τεχνολογία θα φτάσει αναπόφευκτα κοντά στα όριά της σε μία με δύο δεκαετίες, εξαιτίας εγγενών νόμων της φυσικής. Καθώς τα μαγνητικά στοιχεία μικραίνουν με σκοπό να αυξηθεί η πυκνότητα, οι τυχαίες αναπηδήσεις των ηλεκτρονίων που προκαλούνται από την έκλυση της θερμότητας είναι πολύ πιο πιθανό να προκαλέσουν αντιστροφή στη μαγνητική κατάσταση του δίσκου. Οι επιστήμονες δεν έχουν ακόμα καταλήξει στο ακριβές χρονικό περιθώριο που διαθέτουν μέχρι να φτάσουν το ανώτερο δυνατό όριο, καθώς αυτό εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, όπως οι ιδιότητες του χρησιμοποιούμενου υλικού που μπορούν να βελτιστοποιηθούν με ποικίλους τρόπους.

Πάντως, τα εργαστήρια των μεγαλύτερων αμερικανικών πανεπιστημίων σε συνεργασία με κρατικούς φορείς και την πρωτοπόρο IBM δεν σταματούν να αναπτύσσουν νέες τεχνολογίες στο χώρο των αποθηκευτικών μέσων. Οι τεχνολογίες Atomic Force Microscopy (AFM) και Holographic Data Storage System (HDSS) αναμένεται να προσελκύσουν το ενδιαφέρον της επιστημονικής κοινότητας με την πάροδο του χρόνου. Η πρώτη τεχνολογία μπορεί να προσφέρει 100 φορές μεγαλύτερη πυκνότητα δεδομένων ανά τετραγωνική ίντσα από τη σημερινή μαγνητική τεχνολογία. Η δεύτερη τεχνολογία προσφέρει άμεση αναζήτηση δεδομένων (με ουσιαστικά μηδαμινό χρόνο καθυστέρησης), ενώ η ταχύτητα μεταφοράς είναι 10 και πλέον φορές μεγαλύτερη από τη σημερινή, αφού δεν κάνει χρήση κινητών μερών. Η τεχνολογία αυτή κάνει χρήση τριών διαστάσεων για την αποθήκευση δεδομένων, τα οποία αναπαράγονται με τη βοήθεια laser. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι σε ένα κυβικό εκατοστό εικάζεται πως θα μπορούν σε πρώτη φάση να αποθηκευτούν έως και 12GB δεδομένων.



Σημείωση: Οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΣΥΝΑΝΤΩΝΤΑΙ ΣΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΣΚΛΗΡΩΝ ΔΙΣΚΩΝ

ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑ

Η χωρητικότητα του σκληρού δίσκου, όπως εμφανίζεται από τη σελίδα "properties" σε κάθε λειτουργικό σύστημα. Το λειτουργικό σύστημα αναφέρει το 1MB ως 1.048.576 bytes, που είναι και το σωστό για το δυαδικό σύστημα, ενώ οι κατασκευαστές μετράνε το 1MB ως 1.000.000 bytes, εξ ου και οι διαφορές ανάμεσα στην αναφερόμενη και την πραγματική χωρητικότητα κάθε σκληρού δίσκου.

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΙΣΚΩΝ-ΕΠΙΦΑΝΕΙΩΝ

Οι αριθμοί αυτοί υποδηλώνουν πόσοι εσωτερικοί δίσκοι (platters) βρίσκονται σε έναν σκληρό δίσκο, καθώς και πόσες επιφάνειες χρησιμοποιούνται για ανάγνωση και εγγραφή δεδομένων. Συνήθως η αύξηση της πυκνότητας οδηγεί σε αύξηση του ρυθμού μεταφοράς δεδομένων.

ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ

Η ταχύτητα περιστροφής εκφράζει την ταχύτητα με την οποία περιστρέφονται οι εσωτερικοί δίσκοι (platters) ενός σκληρού δίσκου σε στροφές ανά λεπτό. Κατά βάση, όσο μεγαλύτερη είναι αυτή η ταχύτητα τόσο μειώνεται ο χρόνος καθυστέρησης για την αναζήτηση των δεδομένων (latency), ενώ παράλληλα αυξάνεται ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων. Η αύξηση της ταχύτητας περιστροφής δεν αποτελεί μονόδρομο για καλύτερες επιδόσεις, καθώς άλλες λύσεις, όπως η βελτίωση των ηλεκτρονικών κυκλωμάτων, μπορούν να προσφέρουν αντίστοιχα αποτελέσματα. Αξίζει να σημειωθεί ότι η αύξηση της ταχύτητας περιστροφής επιφέρει αυξημένο ακουστικό θόρυβο, υψηλότερες θερμοκρασίες, μεγαλύτερη κατανάλωση και εκτεταμένες δονήσεις. Οι IDE δίσκοι που θα βρείτε σήμερα στην αγορά κυκλοφορούν σε εκδόσεις 5.400 και 7.200 σ.α.λ., ενώ οι SCSI σε εκδόσεις 7.200 και 10.000 σ.α.λ.

ΜΕΓΕΘΟΣ BUFFER

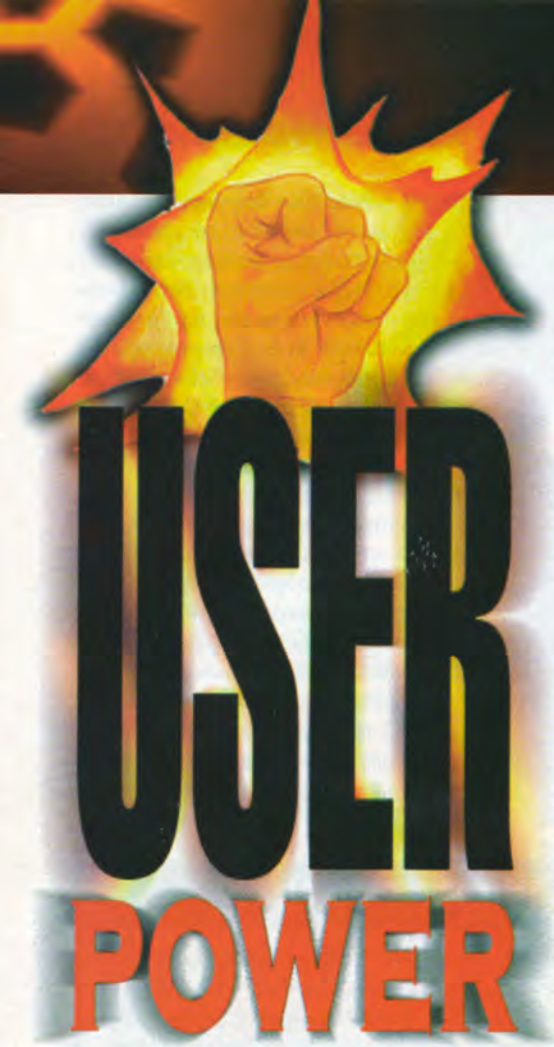
Το μέγεθος της μνήμης προσωρινής αποθήκευσης δεδομένων (buffer) που διαθέτει κάθε σκληρός δίσκος μπορεί να αποδειχτεί καθοριστικός τομέας για τις επιδόσεις. Οπως όμως και στην περίπτωση της ταχύτητας περιστροφής, έτσι και εδώ τα ηλεκτρονικά κυκλώματα καθώς και τα λοιπά χαρακτηριστικά του buffer μπορούν να παίξουν ουσιαστικότερο ρόλο στην τελική απόδοση.

ΕΝΤΑΣΗ ΗΧΟΥ

Η ένταση του ήχου που παράγει κάθε σκληρός δίσκος σε κατάσταση αναμονής (idle) εξαρτάται άμεσα, όπως προαναφέραμε, από την ταχύτητα περιστροφής του, καθώς, ενδεχομένως, και από τον αριθμό των εσωτερικών δίσκων που περιλαμβάνει. Η ένταση που μετριέται σε decibel είναι μεγαλύτερη κατά τη χρήση του δίσκου, όταν δηλαδή μπαίνουν σε λειτουργία όλα τα κινητά μέρη, ωστόσο οι περισσότεροι κατασκευαστές δεν συνηθίζουν να αναφέρουν τη συγκεκριμένη τιμή. Πρέπει να σημειωθεί ότι από τον αριθμό που αναφέρει ο κατασκευαστής, δεν διαφαίνεται πάντα το κατά πόσο "ενοχλητικός" θα είναι ένας σκληρός δίσκος, καθώς, για παράδειγμα, δύο δίσκοι με την ίδια ένταση μπορεί να παράγουν ανομοιογενείς συχνότητες που ενοχλούν σε διαφορετικό βαθμό την ανθρώπινη ακοή.

ΜΕΓΙΣΤΟ ΑΝΕΚΤΟ SHOCK ΚΑΤΑ ΤΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ - ΕΚΤΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Οι τιμές αυτές φανερώνουν τη μέγιστη δυνατή δόνηση που μπορεί να δεχτεί ένας σκληρός δίσκος πριν να παρουσιάσει ελαττωματική συμπεριφορά. Εξυπακούεται ότι, όταν ο σκληρός δίσκος δουλεύει, η ανοχή του στα ενδεχόμενα χτυπήματα είναι πολύ μικρότερη από εκείνη που εμφανίζει όταν δεν τροφοδοτείται με ρεύμα.



ΘΥΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ;

Οι περισσότεροι από εσάς θα μάθατε το φετινό θέμα της έκθεσης στις Πανελλαδικές Εξετάσεις. Επειδή, αν το γράψω εδώ ολόκληρο, θα χρειαστώ... και τις δύο σελίδες της στήλης, θα το συνοψίσω σε δύο προτάσεις: Είμαστε θύματα της εξέλιξης, της τεχνολογίας και του πολιτισμού μας; Μήπως, τελικά, οι υπολογιστές είναι τα αφεντικά και εμείς οι υπηρέτες; Σκοπεύουμε να επεκταθούμε περισσότερο σε επόμενο τεύχος, ξεκινάμε όμως αυτό το δεκαπενθήμερο με μία πολύ ενδιαφέρουσα επιστολή.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ο τακτικός επιστολογράφος μας Κώστας Καρβουνιάρης θίγει με το γράμμα του ένα "κλασικό" θέμα, αυτό των αναβαθμίσεων, δίνοντάς μας ωστόσο την αφορμή για ορισμένες προεκτάσεις.

Αγαπητό "PC Master",

Σας γράφω για να εκθέσω κάποιες απόψεις πάνω στο θέμα των αναβαθμίσεων του hardware. Ξέρω ότι το θέμα έχει θιγεί ξανά και ξανά επί χρόνια, με το σαφές συμπέρασμα κάθε φορά ότι οι εταιρίες το έχουν παρακάνει και σταματημό δεν έχουν. Δεν θέλω να επαναλάβω τα ίδια για ακόμη μία φορά, αλλά θα προσπαθήσω να προσεγγίσω το θέμα από μία άλλη σκοπιά.

Πριν από λίγες μέρες διάβασα σε ένα περιοδικό πληροφορικής (το όνομα αυτού και του συντάκτη δεν νομίζω πως έχουν σημασία, ούτε και η άποψη είναι καινούρια) ότι "κάθε δυο-τρεις μήνες εμφανίζονται νέες κάρτες γραφικών (σ.σ.: και νέοι επεξεργαστές κ.λπ.), με αποτέλεσμα ένας προ ολίγου κορυφαίος υπολογιστής να θεωρείται ξεπερασμένος". Μήπως πρέπει να μπει κάποιο όριο σε όλα αυτά; Αυτό στάθηκε και η αφορμή να σας γράψω, αφού πλέον οι πάντες διαμαρτύρονται και διαρρηγνύουν τα ιμάτιά τους, αλλά αποτέλεσμα δεν βγαίνει.

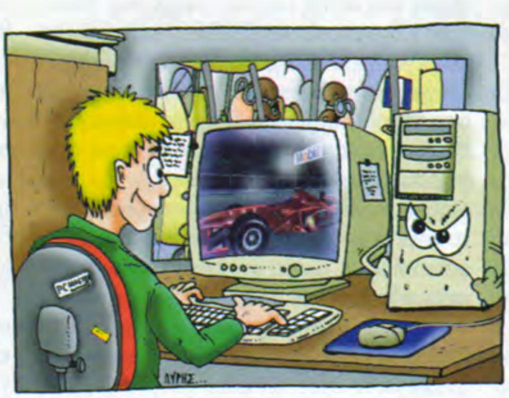
***Μια πρώτη σκέψη θα έπρεπε να είναι η εξής: Είναι δυνατόν να σταματήσουμε αυτή τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας;** Μεμονωμένα σίγουρα όχι. Ολοι μαζί ως Ελληνες χρήστες; Πάλι χλωμό μού φαίνεται (από διαμαρτυρίες στα περιοδικά πάντως πάμε καλά. Το μόνο που δεν έχουμε δει ακόμη είναι μια διαδήλωση στο κέντρο της Αθήνας). Αν όλοι οι χρήστες του κόσμου ξεσηκώνονταν, ε, τότε κάτι θα γινόταν, είναι αλήθεια. Αλλά γιατί να γίνει κάτι τέτοιο; Υπάρχει δηλαδή και η άλλη πλευρά του νομίσματος; Είναι σκόπιμο να σταματήσουμε ή έστω να καθυστερήσουμε αυτή την τρελή πορεία της τεχνολογικής εξέλιξης στο χώρο του hardware; Καταρχάς, να ξεκαθαρίσω ότι δεν είναι το software (και εννοούμε τα απαιτητικότατα παιχνίδια) που "σέρνει" το hardware σε τέτοιους ρυθμούς ανάπτυξης, αλλά το αντίθετο. Ευτυχώς ή δυστυχώς, το software δεν εξελίσσεται τόσο γρήγορα ώστε να εκμεταλλεύεται πλήρως το διαθέσιμο υλικό. Οποιος έχει ασχοληθεί καιρό με το χώρο θα το έχει ήδη διαπιστώσει. Ενδεικτικά αναφέρω ότι, όταν είχαν κυκλοφορήσει οι πρώτες κάρτες γραφικών με 3D επιτάχυνση, άργησαν κατά τι να εμφανιστούν τα πρώτα παιχνίδια που αξιοποιούσαν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους (πέρα από μια μικρή αύξηση στην ταχύτητα που είναι απόλυτα αναμενόμενη). Ομοίως ως αυτή την ώρα που γράφω δεν υπάρχει κανένα παιχνίδι που να εκμεταλλεύεται τη μηχανή T & L του GeForce (ωστόσο τα πρώτα τώρα ετοιμάζονται). Και πάει λέγοντας. Οπότε οι δημιουργοί παιχνιδιών, εφόσον έχουν μια ανώτερη κάθε φορά υπολογιστική ισχύ και νέες δυνατότητες, είναι επόμενο να προσπαθήσουν να εκμεταλλευτούν αυτά τα πλεονεκτήματα και όχι να "πετσοκόψουν" το παιχνίδι τους ώστε να τρέχει στον Pentium στα 66. Επομένως το όλο θέμα ξεκινάει από το hardware.*

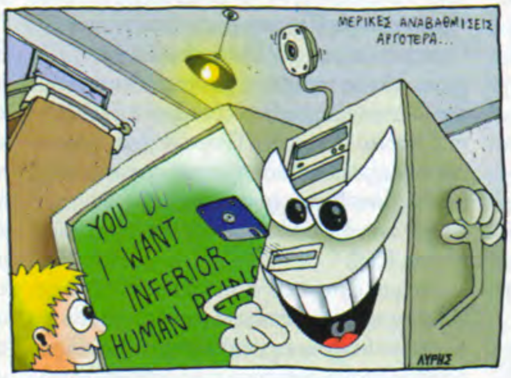
*Από την άλλη μεριά, ποιος είναι ο συνηθέστερος λόγος, τον οποίο επικαλούμαστε όλοι για να αντιταχθούμε στην τακτική των αναβαθμίσεων; Οτι ο υπολογιστής που αγοράσαμε πριν από κάποιο διάστημα δεν μπορεί να τρέξει τα σημερινά παιχνίδια, έτσι δεν είναι; **Ολοι θα θέλαμε να αγοράζουμε έναν υπολογιστή μία φορά στη ζωή μας και αυτός να μπορεί να παίξει όλα τα παιχνίδια που θα βγουν στο μέλλον και με την καλύτερη ποιότητα.** Σωστά; Κάπως έτσι δεν γινόταν και στο παρελθόν με μηχανήματα όπως η Amiga, ο Amstrad, ο Commodore; Αυτά όμως τα μηχανήματα ήταν κλειστής αρχιτεκτονικής και αν κάποιος τολμούσε να κατασκευάσει περιφερειακά, θα περνούσε αυτά που περνάει τώρα ο Gates και χειρότερα. Και άλλωστε και σε αυτά τα μηχανήματα υπήρχε εξέλιξη. Ποιος ο λόγος να υπάρχει Amiga 1000 και 1200, αν όλα τα παιχνίδια τα "σήκωνε" η Amiga 500; Απλώς, τότε δεν υπήρχε ανταγωνισμός και ο κατασκευαστής προχωρούσε με το πάσο του, εντός κάποιων ορίων βέβαια. (Κάτι ανάλογο συμβαίνει και σήμερα και με τις παιχνιδομηχανές, αλλά δεν νομίζω ότι τίθεται θέμα σύγκρισης με τα PCs, αφού πρόκειται για μηχανήματα εντελώς διαφορετικής φιλοσοφίας και χρήσης!) Σήμερα όποιος θέλει - και αντέχει - μπαίνει στο παιχνίδι και ο ανταγωνισμός τσακίζει. Μέσα σε τέτοιο κλίμα είναι λογικό να προχωρεί η τεχνολογία με άλματα. Και το τελικό ερώτημα είναι: Παρ' όλο που διαμαρτυρόμαστε, τη θέλουμε αυτή την εξέλιξη των υπολογιστών; Φυσικά και τη θέλουμε. Οταν όλη η υφήλιος ψοφάει για real time 3D graphics και ολοένα πιο ρεαλιστικά, ει δυνατόν να φέρει όλο τον πραγματικό κόσμο*

μέσα στο monitor, είναι φυσικό οι εταιρίες να τα δίνουν όλα προσφέροντας κτηνώδη υπολογιστική δύναμη. Ειδικά αυτοί που διαμαρτύρονται περισσότερο είναι αυτοί που τα έχουν "σκάσει" ουκ ολίγες φορές για αναβάθμιση. Δεν περιμένω να το αμφισβητήσει κανείς αυτό. Ισως όμως να πει κάποιος: "Τώρα εσύ με τους χρήστες είσαι ή με τις εταιρίες που μας τα παίρνουν;". Κι αυτό πάλι είναι όπως το πάρεις. Κι εγώ χρήστης είμαι και κοιτάζω τα συμφέροντά μου. Αλλά χαίρομαι να βλέπω τις εταιρίες να προχωρούν και να δίνουν τα παλαιότερα προϊόντα τους σε εξευτελιστικές τιμές. Χαίρομαι γιατί ο επόμενος υπολογιστής που θα πάρω (όποτε κι αν έρθει αυτός) θα είναι χίλιες φορές ισχυρότερος από αυτόν που έχω τώρα, αλλά μπορώ να περιμένω.

Εδώ βέβαια μπαίνουν πολλοί παράγοντες και κυρίως ο οικονομικός. Από τη μεριά μου, αν θέλετε το πιστεύετε, επί έξι χρόνια αγόραζα το "PC Master" και άλλα περιοδικά πληροφορικής επειδή έχω τρέλα με τους υπολογιστές, αλλά δεν διέθετα έναν. Αν ήθελα να αποκτήσω; Οσο τίποτα. Αλλά δεν υπήρχε το "πράσινο" από τη μεριά μου και η συγκατάθεση των γονιών μου απ' την άλλη. Τώρα ως φοιτητής απέκτησα υπολογιστή, αλλά ούτε λόγος για αναβάθμιση, ωστόσο δεν ζητάω τίποτε άλλο, τώρα τα έχω όλα. Είμαι βέβαιος πως τα παρακάτω θυμίζουν κάτι σε αρκετούς αναγνώστες του περιοδικού. Αν θα ήθελα μια αναβάθμιση; Ισως. Μπορεί να ψήνω καφέ μέχρι να δεήσει ο Celeron να αποδώσει μία - όχι ιδιαίτερα - πολύπλοκη σκηνή στο POV-Ray και είναι αποδεδειγμένο με μετρήσεις ότι αν έβαζα έναν Pentium III θα τελείωνα σχεδόν στο μισό χρόνο. Αξίζει όμως; Ακόμη κι αν είχα τα χρήματα, θα προτιμούσα είτε να προσθέσω κάτι που θα επέκτεινε τον πολυμορφικό χαρακτήρα του PC μου (ένα CD-ROM, έναν εκτυπωτή), είτε να τα ξοδέψω σε κάτι άσχετο με τους υπολογιστές. **Δεν είμαι επιχειρηματίας, φοιτητής είμαι και το χρήμα το μετράω πιο πολύ και από το χρόνο μου.**

Υστερα, πέρα από το οικονομικό, το θέμα είναι τι θέλει κάποιος να κάνει με τον υπολογιστή του και τι περιμένει από αυτόν. Είναι επόμενο για όποιον θέλει να είναι πάντα μέσα στην προτεινόμενη σύνθεση να τα ακουμπάει τακτικά, ειδικά για τα παιχνίδια. Αλλά ας έχει τουλάχιστον επίγνωση του πάθους του κι ας μην τα ρίχνει στις εταιρίες, που σε τελική ανάλυση προσπαθούν να κάνουν την ηλεκτρονική μας διασκέδαση αρτιότερη. Κι εμένα μου αρέσουν τα παιχνίδια, αλλά δεν ψοφάω, ούτε ξηλώνομαι για να παίξω Quake 3. Εξάλλου με ένα PC μπορείς να κάνεις χίλια δύο πράγματα και όσο τα "σκαλίζεις" τόσο περισσότερες δυνατότητές τους ανακαλύπτεις (μήπως τελικά αυτή δεν είναι η γοητεία τους;). Αν πάντως επιμένετε στο gaming, υπάρχουν κάθε λογής emulators με χιλιάδες μοναδικά παιχνίδια (τι μπαράζ ήταν κι αυτό με το Raine; Τρελάθηκα!) και βέβαια ένα σωρό αξιόλογα παιχνίδια. Φτάνει μόνο, είπαμε, να μην έχετε ψώνιο με τα γραφικά. Μπορεί εσείς ως συντάκτες να διαφωνήσετε από τη στιγμή που βγάζετε το δικό σας μισθό και δικαίωμά σας είναι να τον κάνετε ό,τι θέλετε. Εγώ πάντως συμφωνώ με αυτή τη γεωμετρική αύξηση της υπολογιστικής ισχύος, αλλά θα αφήσω άλλους να στηρίζουν τις εταιρίες οικονομικά, κι αυτό όχι μόνο για λόγους πρακτικής, χρηματικής αδυναμίας όπως εξήγησα πιο πάνω, αλλά γιατί έχω σταθμίσει τις ανάγκες μου και γνωρίζω τα όρια του υπολογιστή μου. Υστερα από τόσα χρόνια ενασχόλησης με τους υπολογιστές ήξερα ακριβώς πού έμπαινα και νομίζω πως ξέρατε κι εσείς. Μόνο τώρα τελευταία αυξάνονται ανησυχητικά τα κρούσματα, με κάτι προσφορές εφημερίδων κ.λπ., κ.λπ. Το κλειδί λοιπόν είναι η αυτογνωσία και κατ' επέκταση η αυτοσυγκράτηση.





Δυστυχώς, τα εμπορικά κίνητρα έχουν σαφώς υπερισχύσει των επιστημονικών στην εποχή μας, με αποτέλεσμα τα πάντα να αποτελούν ένα τεράστιο market.

Στο κάτω κάτω αναλογιστείτε και τούτο: Πόση διαφορά ισχύος υπάρχει ανάμεσα στον "ταπεινό" Celeron και στο πάλαι ποτέ "ιερό τέρας" 386. Μιλάμε για αβυσσαλέες διαφορές. Με αυτό δεν θέλω να πω ότι "υπάρχουν και χειρότερα", αλλά μάλλον ότι "δε μπορούμε καλύτερα", αφού τα μηχανήματά μας είναι αυτά που είναι. **Ούτε το ΛΟΤΤΟ κερδίσαμε, ούτε έχουμε μπαμπά τον Andy Grove.**

Τέλος, νομίζω πως είναι σκόπιμο να αναφέρω ότι δεν γράφω τα ανωτέρω για να κάνω προσωπική επίθεση σε οποιονδήποτε, αλλά για να προβάλω τη δική μου πλευρά. Οποιος έχει αντίθετη άποψη, καλοδεχούμενη, αν και δεν μένουν πολλά που να μην έχουν ειπωθεί. Επίσης, ας μην παρερμηνευθεί το γεγονός ότι αναφέρομαι κυρίως στα παιχνίδια. Δεν παραβλέπω ότι υπάρχουν και αλλού είδους εφαρμογές, κάθε λογής που μπορούν να "γονατίσουν" ένα σύστημα, ωστόσο μένω στα παιχνίδια επειδή είναι άριστα παραδείγματα απαιτητικού software, κι έπειτα χρησιμοποιούνται σε πολύ μεγαλύτερη κλίμακα από άλλα βαριά προγράμματα (βλ. 3D Studio και ΣΙΑ).

Φιλικά
Κώστας Καρβουνιάρης

Αυτό που διακρίνω εγώ, φίλε Κώστα, μέσα από τα γραφόμενά σου είναι μια περαιτέρω ανησυχία που υποβόσκει σχετικά με το πού μας οδηγεί όλη αυτή η εξέλιξη της τεχνολογίας, για την οποία κάποιοι φροντίζουν "πριν από μας για μας", χωρίς όμως πάντοτε να κατευθύνονται μονάχα από τη θέλησή τους για πρόοδο. Δυστυχώς, τα εμπορικά κίνητρα έχουν σαφώς υπερισχύσει των επιστημονικών στην εποχή μας, με αποτέλεσμα τα πάντα να αποτελούν ένα τεράστιο market κι εμείς να είμαστε απλώς τα πιόνια σε μια σκακιέρα, κάθε τετραγωνάκι της οποίας μεταφράζεται σε "ζεστό" χρήμα για ορισμένους. Θα επεκταθούμε όμως περισσότερο στο θέμα το επόμενο δεκαπενθήμερο, αφού ο χώρος δεν επαρκεί.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΞΑ

Η δημόσια εκπαίδευση στην πληροφορική χωλαίνει, και αυτό είναι γνωστό εδώ και αρκετό καιρό. Αυτό που είναι λυπηρό, όμως, είναι ότι τα πράγματα δεν φαίνεται να βελτιώνονται...

Πόσες και πόσες φορές δεν έχουμε θίξει μέσα από τη στήλη αυτήν τις ελλιπείς μεθόδους εκπαίδευσης των αυριανών στελεχών πληροφορικής από ορισμένα εκπαιδευτικά ιδρύματα τόσο του δημόσιου όσο και του ιδιωτικού τομέα... Οι παλιότεροι μάλιστα ίσως να θυμούνται "το τρένο της πληροφορικής", το οποίο η τότε κυβέρνηση προσπάθησε να μας πείσει ότι έκανε αγωνιώδεις προσπάθειες για να μη χάσουμε. Το ότι είμαστε η τελευταία χώρα στην Ε.Ε. όσον αφορά στη διείσδυση της πληροφορικής και του Internet νομίζω ότι κάτι μας λέει...

Όχι, βέβαια, ότι δεν έχουν γίνει σημαντικά βήματα από τότε. Είναι πια πολύ πιο εύκολο να αγοράσεις υπολογιστή, περιφερειακά και προγράμματα, χάρη στους μειωμένους δασμούς και το χαμηλό ΦΠΑ που έχει ορίσει το κράτος. Φανταστείτε ότι μια φορά κι έναν καιρό ο ΦΠΑ για προϊόντα πληροφορικής έφτανε το 36% (είδος πολυτελείας!) και οι δασμοί (διότι όλα τα κομπιουτεροειδή είναι εισαγόμενα) κυμαίνονταν σε ανάλογη "πολυτελή" κλίμακα. Δεν θα προσπαθήσω λοιπόν να μειώσω στον τομέα αυτό την προσπάθεια του κράτους να κάνει τους υπολογιστές πιο προσιτούς σε περισσότερους ανθρώπους.

Στον τομέα της εκπαίδευσης, όμως, τον οποίο θεωρώ ζωτικό για την αποδοχή της νέας τεχνολογίας από τους πολίτες αυτής της χώρας, τα πράγματα δεν πήγαν και τόσο καλά. Πριν από 15 και κάτι χρόνια υπήρχαν ελάχιστα πανεπιστήμια στα οποία θα μπορούσες να πας για να μάθεις κάτι παραπάνω για το "τέρας" που ονομαζόταν "ηλεκτρονικός υπολογιστής" (και "ηλεκτρονικός εγκέφαλος" ενίοτε). Υπήρχαν τα Πανεπιστήμια της Πάτρας (κορυφαίο τότε), της Κρήτης, των Αθηνών (καθώς το πολύ καλό, αν και κάπως μεταγενέστερο, τμήμα της ΑΣΟΕΕ - νυν Οικονομικό Πανεπίστημιο). Αυτά νομίζω, κι αν ξέχασα και κανένα ας με συγχωρήσετε.

Αντίθετα, στον τομέα της ιδιωτικής εκπαίδευσης γινόταν Ο χαμός. Χάος! Δεν ήξερες πού να πας και πού να στραφείς. Μετά ήρθε η δημιουργία των ΙΕΚ (ΙΙΕΚ) και μπήκαν σε μια ρέγουλα τα πράγματα. Εκεί, για να γίνεις προγραμματιστής, έπρεπε να εξεταστείς και σε άσχετα μαθήματα (φυσική, χημεία, έκθεση, αν θυμάμαι καλά) αλλά, τέλος πάντων, ξεκαθάρισε κάπως η κατάσταση.

Μαζί με τα ΙΙΕΚ, άρχισαν και τα πανεπιστήμια να αποκτούν τμήματα πληροφορικής. Απ' ό,τι φαίνεται όμως, ακόμα δεν έχουν καταφέρει να τα επανδρώσουν με προσωπικό που θα είναι σε θέση να οδηγήσει τους φοιτητές στη νέα "Κοινωνία των Πληροφοριών". Διαβάστε και τα ξαναλέμε.

"Είμαι φοιτητής Πληροφορικής στο Πανεπιστήμιο του ... (ΑΕΙ) και εδώ και έναν χρόνο που φοιτώ σε αυτό το τμήμα δεν έχω δει τίποτα απολύτως να δουλεύει σωστά. Είμαστε το μοναδικό ίσως τμήμα Πληροφορικής που δεν έχει αξιωθεί να κάνει κάποιο εργαστήριο στους φοιτητές του, χρησιμοποιώντας ως δικαιολογία ότι, αν κάναμε εργαστήρια, θα ήμαστε ΤΕΙ (!).

Σαν να μην έφτανε αυτό, τα μαθήματα πάνω σε γλώσσες προγραμματισμού γίνονται στον πίνακα με διαφάνειες. Αυτό όμως που κερδίζει βραβείο ήταν η απάντηση ενός καθηγητή στο παράπονό μας γιατί το επίπεδο των μαθημάτων είναι τόσο προχωρημένο, άσχετο που το δικό μας επίπεδο είναι πολύ κάτω του μηδενός (το 80% των πρωτοετών δεν είχαν ξαναδεί υπολογιστή). Τι μας απάντησε λοιπόν αυτός ο κύριος; 'Πρώτη φορά μάς συμβαίνει να μην έχουν ασχοληθεί οι φοιτητές με τον προγραμματισμό. Οι προηγούμενες φουρνιές ήταν άνθρωποι χομπίστες και όσοι δεν έχουν ασχοληθεί με προγραμματισμό προτού μπουν στο πανεπιστήμιο είναι 'καμένα χαρτιά' (!)'

Και δυστυχώς υπάρχουν και άλλα. Αυτή τη στιγμή έχω καταλάβει πως ό,τι και να γίνει από δικής μας πλευράς, δεν έχει πια κανένα νόημα, μια και η κλίκα αυτή των επιτήδειων δημόσιων υπαλλήλων έχει στήσει πολύ καλά το παραμύθι της και κανένας δεν μπορεί να τους ταρακουνήσει.

Απόστολος (;)"

Δυστυχώς το γράμμα ήταν ανώνυμο (χωρίς υπογραφή, με hotmail λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου), για το λόγο αυτό δεν αναφέρεται ούτε το όνομα του (ελληνικού πάντως) πανεπιστημίου, ούτε το όνομα που εμφανιζόταν στον αποστολέα (στο hotmail είσαι ό,τι δηλώσεις!).

Ωστόσο, αυτά που αναφέρονται στο mail, όσο τραγικά κι αν ακούγονται, δεν φαίνεται να είναι εκτός ελληνικής πραγματικότητας. Είναι αλήθεια ότι πολλοί καθηγητές, αλλά και πολλά πανεπιστημιακά προγράμματα μαθημάτων θεωρούν ως δεδομένο ότι οι φοιτητές τους έχουν ήδη κάποια "προϋπηρεσία" με τους υπολογιστές. Πρόκειται πιθανότατα για μια εντελώς δικαιολογημένη νοοτροπία, η οποία πηγάζει από τις απαιτήσεις που έχει το πανεπιστήμιο από τους φοιτητές του σε άλλα τμήματα: Θεωρεί δεδομένο π.χ. ότι γνωρίζουν βασικά μαθηματικά, φυσική και χημεία (μιλώντας για "θετικές" επιστήμες). Ο όρος "τριτοβάθμια εκπαίδευση" παίζει εδώ έναν σημαντικό ρόλο. Σκοπός του πανεπιστημίου είναι να εξειδικεύσει και να προεκτείνει τις γνώσεις ενός φοιτητή και όχι να διδάξει αυτά που μπορεί και ένα παιδί να μάθει μόνο του! ΠΡΟΣΟΧΗ! Δεν προσπαθώ εδώ να δικαιολογήσω την αντιμετώπιση των μη-πληροφορικάριων φοιτητών από τους καθηγητές πληροφορικής. Δεν θέλω να παρεξηγηθώ. Το πρόβλημα είναι βαθύτερο και πιστεύω ότι οφείλεται στο γεγονός πως η πολιτεία βιάστηκε να ιδρύσει εκπαιδευτικά ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης για την πληροφορική, χωρίς να έχει φροντίσει να επιλύσει το σοβαρότατο πρόβλημα που υπάρχει στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Θα απευθυνθώ και πάλι στους παλαιότερους για να τους υπενθυμίσω το, κλασικό πια, "υπολογιστές σε όλα τα σχολεία". Πόσοι από εσάς έχετε/είχατε υπολογιστές στα σχολεία σας; Πώς θα μάθετε υπολογιστές; Με χαρτιά και διαφάνειες; Πώς περιμένουν οι καθηγητές και τα πανεπιστήμια να μάθετε παραγώγους και ολοκληρώματα όταν δεν ξέρετε διαίρεση και πολλαπλασιασμό;

Γενικότερα, πάντως, το θέμα των εργαστηρίων αποτελεί πραγματική πληγή για το εκπαιδευτικό μας σύστημα. Το τελευταίο "εργαστήριο" το οποίο έκανα ποτέ (αν εξαιρέσουμε την εργασία με τους υπολογιστές στο πανεπιστήμιο) ήταν στην Πέμπτη (ή μήπως Εκτη;) Δημοτικού, σε κάποιο μάθημα "Φυσικής Πειραματικής". Τρία χρόνια στο Γυμνάσιο και άλλα τρία στο Λύκειο δεν ξαναμπήκα σε εργαστήριο, παρότι είχα ακολουθήσει τον "Πρακτικό" κλάδο, τις θετικές επιστήμες δηλαδή. Ώρες ολόκληρες μας μιλούσαν για βαρύτητα (της οποίας η έλξη/επιτάχυνση είναι ίδια για όλα τα σώματα), για δυνάμεις, για ροπή, για ορμή, για κρούση, για χημικές αντιδράσεις με έκλυση θερμότητας, για ηλεκτρόλυση, για "οξύ + βάση = άλας + νερό" (και εμείς δεν ξέραμε καν ποιες ουσίες της καθημερινότητας ανήκαν στις "βάσεις" και νομίζαμε ότι το "άλας" είναι το αλατάκι του Θεού που είχαμε στο τραπέζι μας - κούνια που μας κούναγε), για οργανικές ενώσεις, που για

εμάς δεν ήταν τίποτε άλλο από το λατινικό γράμμα "C" με κάτι γραμμούλες γύρω γύρω. Πίκρα.
Δυστυχώς, στον τομέα αυτό δεν βλέπω να έχει αλλάξει κάτι. Πράγματι, είναι λυπηρό να διαπιστώνεις ότι ο καθηγητής που αναφέρεται στο προαναφερόμενο e-mail είχε δίκιο για τα "καμένα χαρτιά". Πώς είναι δυνατόν να γίνεις προγραμματιστής από διαφάνειες και χαρτιά, αν δεν δουλέψεις σε υπολογιστή;

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ 3.123.456,3

Στο επεισόδιο αυτό ο λόρδος Φρειδερίκος προσπαθεί να συνειδητοποιήσει αν είναι πειρατής!

Μοναδικό και τρομερό "PC MASTER"
Το γράμμα αυτό έρχεται κυρίως ως απάντηση στο γράμμα του κυρίου Γιάννη Φ. στη στήλη "Μεταξύ μας" του τεύχους 123.
Απαντώντας στο γράμμα έχω να κάνω τις εξής παρατηρήσεις:
Αρχικά διαφωνώ με την άποψη ότι δεν υπάρχει πειρατεία στα adventures, RPGs και στους εξομοιωτές. Μια βόλτα από το Α.Π.Θ. θα σε πείσει.
Δεύτερον, δεν καταλαβαίνω την άποψη ότι τα καινούρια FIFA και Doom-clones δεν σου προσφέρουν τίποτα. Τότε γιατί τα αγοράζεις; Εγώ όταν κάτι δεν μου προσφέρει τίποτα καινούριο δεν το αγοράζω. Το ίδιο ισχύει και για τα προγράμματα (π.χ. δεν έχω αγοράσει τα Windows 98 γιατί δεν μου προσφέρουν τίποτα καινούριο σε σχέση με τα 95). Εσύ γιατί τα αγοράζεις;
Ενα δεύτερο θέμα που θέλω να σχολιάσω είναι το θέμα με τις απαιτήσεις. Τα περισσότερα προγράμματα, κυρίως τα παιχνίδια, έχουν τρελές απαιτήσεις και δεν υπάρχει λόγος για αυτό. Για παράδειγμα, το 'TA KINGDOMS', ενώ έχει λιγότερη λεπτομέρεια στα γραφικά από το AOE2, έχει πολύ μεγαλύτερες απαιτήσεις. Το ίδιο ισχύει και για τους emulators, με αποτέλεσμα το Bleem να ζητάει Pentium 2 για να τρέξει καλά!!!
Σε αυτό το σημείο σταματάω και ελπίζω να τα ξαναπούμε σύντομα. Συνεχίστε την καλή δουλειά.
LORD FREDERIC"

Με πλάγιο τρόπο, ο λόρδος Φρειδερίκος αποφεύγει να κατατάξει τον εαυτό του σε κάποια από τις δύο "αντιμαχόμενες" πλευρές - νόμιμους χρήστες/πειρατές ή, κατά τους τελευταίους, ανόητους (για να μην πω κάτι άλλο)/έξυπνους.
Στην "απάντηση", λοιπόν, προς τον Γιάννη Φ. του περασμένου τεύχους τι μας λέει ο Φρειδερίκος;
1. Οτι υπάρχει πειρατεία σε adventures, RPGs κ.λπ. Αυτό όμως είναι γνωστό. Δεν είπαμε ότι δεν υπάρχει, απλώς ότι είναι πιο περιορισμένη.
2. Οτι αν κάτι δεν του προσφέρει τίποτα καινούριο, δεν το αγοράζει. Και πολύ σωστά κάνει. Γιατί να πληρώσει για κάτι το οποίο δεν θα χρησιμοποιήσει ή δεν θα τον ικανοποιήσει; Αλλά και συ, Φρειδερίκο, ακόμα με τα Windows 95 έχεις μείνει;
3. Οτι ορισμένα παιχνίδια έχουν περισσότερες απαιτήσεις απ' ό,τι δικαιολογεί η τεχνολογία τους. Μπορεί να μη συμφωνήσει κανείς;
4. Οτι το Bleem θέλει Pentium 2 για να παίξει σωστά. Αλλά το Bleem δεν είναι παιχνίδι και πιστεύω ότι είναι λάθος να το κατατάσσεις ανάμεσα στα TA Kingdoms και Age of Empires. Το Bleem είναι ένας emulator και οι απαιτήσεις του έχουν να κάνουν περισσότερο με το μηχάνημα το οποίο εξομοιώνει, το PlayStation δηλαδή - πράγμα καθόλου εύκολο.
Και εμείς ελπίζουμε να τα ξαναπούμε σύντομα, Frederic!

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗ MICROSOFT!

Μα τι φαρμακόγλωσσος έχω γίνει τώρα τελευταία! Λέτε, τελικά, να επαληθευθεί ο "Καζαμίας" του "PC Master";

Η διάσπαση της Microsoft είναι προ των πυλών! Το διάβαζα και δεν το πίστευα! Δεν κάνω χαρούλες διότι δεν νομίζω ότι τα πράγματα θα αλλάξουν και πολύ μετά τη διάσπασή της (αν γίνει τελικά), αλλά η είδηση από μόνη της έχει πολλή πλάκα. Σας μεταφέρω την είδηση, όπως δημοσιεύθηκε στο CompuWeb (www.compuweb.gr):

"Αργά χθες το βράδυ (σ.σ.: η είδηση δημοσιεύθηκε στις 8/6), ο ομοσπονδιακός δικαστής Thomas Penfield Jackson έδωσε τέλος στην πολύκροτη δίκη που κράτησε δύο χρόνια, αποφασίζοντας εις βάρος της Microsoft και διατάζοντας να χωριστεί η εταιρία στα δύο. Σύμφωνα με την απόφαση, η υφιστάμενη εταιρική δομή της Microsoft θα διατηρήσει τα λειτουργικά συστήματα, θα πρέπει όμως να δημιουργηθεί νέα νομική μορφή, η οποία θα παράγει πλέον όλο το υπόλοιπο λογισμικό και θα διαχειρίζεται το MSN.
Σε ένα ιδιαίτερα σκληρό κείμενο, η απόφαση του δικαστή αναφέρει ότι: 'το δικαστήριο κατέληξε με απροθυμία στην αναγκαιότητα μιας δομικής αναδιοργάνωσης. Ομως η Microsoft, όπως είναι σήμερα οργανωμένη και υπό την παρούσα ηγεσία της, αρνείται να αποδεχθεί ότι παραβιάζει το νόμο ή να προβεί σε οποιαδήποτε ενέργεια για την απάλειψη των συνεπειών της συμπεριφοράς της. Η εταιρία συνεχίζει να κινείται όπως και στο παρελθόν και είναι πιθανό να κάνει και σε άλλες αγορές ό,τι ήδη έκανε στην αγορά των λειτουργικών συστημάτων και των Web browsers." (σ.σ.: Ο δικαστής έσταζε χολή ή μου φαίνεται;)
Η απόφαση διατάζει τη Microsoft να υποβάλει ένα σχέδιο για τη διάσπασή της μέσα σε 4 μήνες. Αν η αναμενόμενη έφεση που θα ασκήσει η εταιρία δεν έχει ανασταλτική ισχύ, τότε οι αλλαγές στην εταιρική δομή θα πρέπει να έχουν ολοκληρωθεί μέσα σε έναν χρόνο, ενώ το δικαστήριο θα ορίσει εκπρόσωπό του για να επιβλέπει τη διαδικασία.
Η απόφαση έχει διάρκεια ισχύος 10 ετών, στο τέλος των οποίων οι δύο εταιρίες θα είναι και πάλι ελεύθερες να ενωθούν.
Παράλληλα το δικαστήριο επέβαλε και μια σειρά αποφασιστικών περιορισμών στις τρέχουσες επιχειρηματικές πρακτικές της Microsoft, οι οποίοι και θα τεθούν σε ισχύ εντός 90 ημερών, πάντα υπό την αίρεση μιας έφεσης.
Η εταιρία δήλωσε ότι θα προσβάλει άμεσα την απόφαση.

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

Σύντομες οδηγίες προς ναυτιλλομένους

Τώρα που έπιασαν οι ζέστες και το καλοκαιράκι μάς χτυπάει την πόρτα, οι συντάκτες του "PC Master" μοχθούν, κάτω από αντίξοες συνθήκες (βλ. Κράτσας), για να σας προσφέρουν την ενημέρωση που σας αξίζει! Σε αυτό το τεύχος, η στήλη "PC Expert" πάει διακοπές και παίρνει και εσάς μαζί της. Φυσικά, πρόκειται για ηλεκτρονικές διακοπές και όχι για πραγματικές. Πρόκειται για μία εισαγωγή στις τουριστικές υπηρεσίες που μπορεί να σας προσφέρει το Internet για να έχετε τις καλύτερες διακοπές που κάνατε ποτέ!

Ναι, ναι, το ξέρω... Τέτοια ώρα, τέτοια λόγια. Τώρα που οι περισσότεροι μαθητές πήζουν με τις (νέου ή παλαιού τύπου) εξετάσεις τους και οι εργαζόμενοι προσπαθούν να καταλάβουν για ποιον λόγο βρίσκονται με τόση ζέστη κλεισμένοι σε ένα μικρό, ασφυκτικό και πάρα πολύ ζεστό γραφείο, η στήλη "PC Expert" (με όλη της την άνεση, η αθεόφοβη!) θέλει να σας μιλήσει για διακοπές... Προτού αρχίσετε να κινείστε με απειλητικές διαθέσεις εναντίον μου, έτοιμοι να μου σπάσετε το κεφάλι με το νέο σας keyboard ή το καινούριο monitor (πώς σας φαίνονται τα αγγλικά μου;), σπεύδω να ξεκαθαρίσω τα πράγματα και να σας πω την εξής σοφία του λαού μας: "Των φρονίμων τα παιδιά, πριν πάνε διακοπές... τις οργανώνουν...!" (χμ! δεν είναι ακριβώς έτσι αυτή η παροιμία, αλλά πιάσατε το νόημα).

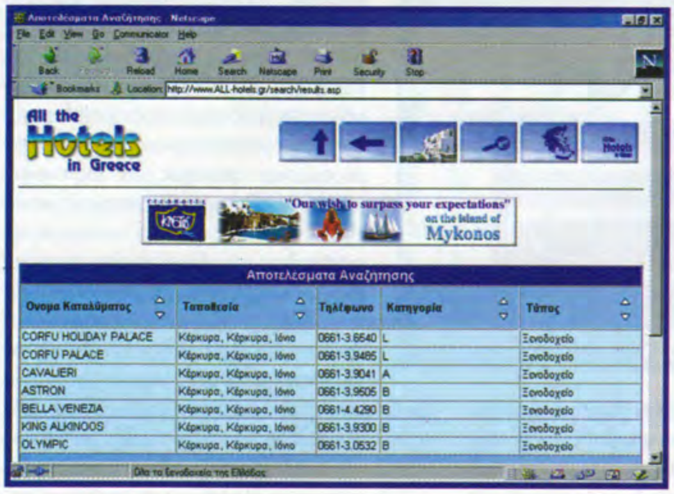
Λοιπόν, αφήστε τη φαντασία σας να με ακολουθήσει: καυτός τροπικός ήλιος, κάπου σε ένα νησάκι της Καραϊβικής, δίμετρες καλλονές με τροπικό μαύρισμα και... ηλιοκαμένοι ναυαγοσώστες (όχι, λάθος, αυτό είναι από το Baywatch!)... ας πούμε, ηλιοκαμένοι νεαροί με γυμνασμένα σώματα (για να ευχαριστήσουμε τις λίγες, αλλά καλές αναγνώστριες του "PC Master"), κρυστάλλινα ζεστά νερά σάς βρέχουν τα πόδια, όπως είστε καθισμένοι στη μεγαλόπρεπη ξαπλώστρα του πιο ακριβού ξενοδοχείου της Χαβάη, πάνω στη χρυσαφένια άμμο της παραλίας... Απολαμβάνετε το κοκτέιλ σας, κοιτώντας δεξιά κι αριστερά τις... ομορφιές της φύσης, χωρίς να γίνεστε αντιληπτοί, αφού φοράτε το καινούριο σας ζευγάρι γυαλιά ηλίου. Κάπου κάπου, ρίχνετε και μια ματιά στην οθόνη του πανίσχυρου φορητού υπολογιστή που κρατάτε στην αγκαλιά σας, για να δείτε αν έχει ολοκληρωθεί η εγκατάσταση του νέου QUAKE 45, το οποίο μόλις έχει κυκλοφορήσει από τα εγγόνια του Carmack. Είστε "ο βασιλιάς του κόσμου!", που λέει και ένας γνωστός μου.

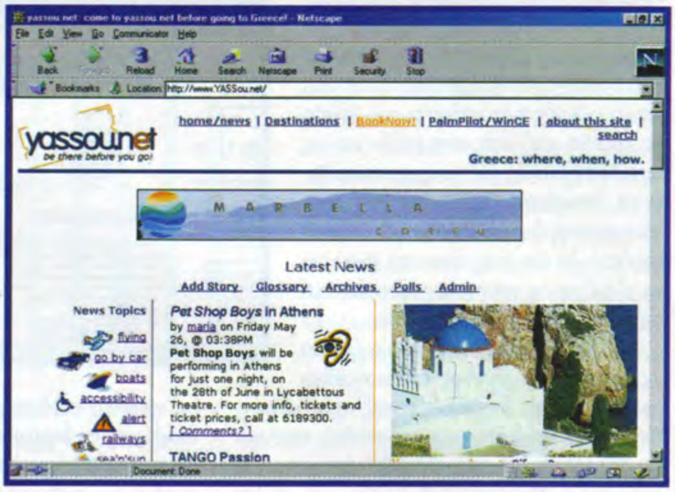
Εντάξει, μπορεί κάποιοι από ΕΜΑΣ να μην μπορέσουν ποτέ να καταφέρουν να περάσουν μια τέτοια ημέρα στη ζωή τους, ενώ μπορεί κάποιοι από ΕΣΑΣ να το έχετε ήδη κάνει κάπου στον κόσμο (σας μισούμε όλοι οι υπόλοιποι!). Το ζήτημα είναι ότι, είτε πάτε στο χωριό σας, στην Τρίπολη, είτε πάτε στο Ακαπούλκο, πρέπει να κάνετε έναν σχετικό προγραμματισμό των διακοπών σας, αν θέλετε να περάσετε καλά και να ευχαριστηθείτε όσο γίνεται περισσότερο το ταξίδι σας.

ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Το πιο ρεαλιστικό σενάριο για τους περισσότερους είναι να πάμε σε κάποιο μέρος της χώρας μας, για να θαυμάσουμε τις ομορφιές της και τον... τουρισμό της. Όλο και σε κάποιο νησάκι καταλήγουμε, όλο και σε κάποιο τουριστικό κέντρο. Αν αναζητάτε τη διαμονή σας σε κάποιο μέρος της Ελλάδας και δεν ξέρετε πού να ψάξετε, υπάρχει ένα site που κάνει τη "βρώμικη δουλειά". Πρόκειται για το "All Hotels in Greece", το οποίο έχει δημιουργηθεί από την OTEnet και το Ξενοδοχειακό Επιμελητήριο Ελλάδος. Πεταχτείτε, λοιπόν, μέχρι τη διεύθυνση http://www.all-hotels.gr και βρείτε όλα τα ξενοδοχεία της Ελλάδας. Μέσω των χαρτών της χώρας μας επιλέγετε την περιοχή που σας ενδιαφέρει και τις κατηγορίες καταλυμάτων που προτιμάτε και μεταφέρεστε σε μία σελίδα με τη λίστα των ξενοδοχείων ή ενοικιαζόμενων δωματίων που υπάρχουν στην περιοχή. Όλες οι απαραίτητες πληροφορίες βρίσκονται μπροστά







σας: όνομα ξενοδοχείου, διεύθυνση, τηλέφωνο και κατηγορία. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να σηκώσετε το ακουστικό και να πάρετε τηλέφωνο το ξενοδοχείο που θα διαλέξετε (δεν υπάρχει η δυνατότητα on-line κρατήσεων).

Ενα εξίσου χρήσιμο και ενδιαφέρον site που ασχολείται με τις διακοπές στην Ελλάδα είναι το Yassou.net (http://www.yassou.net). Θα το χαρακτήριζα μάλλον ως "ταξιδιωτικό πράκτορα", διότι δεν περιορίζεται μόνο στα ξενοδοχεία, αλλά καλύπτει τις περισσότερες πτυχές ενός ταξιδιού, δηλαδή τα μεταφορικά μέσα, τα καταλύματα και την ενοικίαση αυτοκινήτων, η οποία αποδεικνύεται αναγκαία για κάποιους στις διακοπές. Το site ανανεώνεται πολύ συχνά και περιέχει ειδήσεις σχετικά με τον τουρισμό στην Ελλάδα, πληροφορίες για τη θερμοκρασία σε διάφορες μεγάλες ελληνικές πόλεις και άλλα σημαντικά στοιχεία. Οταν γράφονταν αυτές οι γραμμές, το site δεν υποστήριζε την on-line κράτηση δωματίου, αλλά οι δοκιμαστικές σελίδες ανέφεραν ότι σύντομα θα ήταν διαθέσιμη και η υπηρεσία αυτή. Ισως, όταν διαβάζετε αυτό το κείμενο, η υπηρεσία να έχει ενεργοποιηθεί, οπότε επισκεφθείτε το site και ενημερωθείτε σχετικά. Νομίζω, πάντως, ότι γενικά μπορεί το εν λόγω site να αποβεί ιδιαιτέρως χρήσιμο με το πλήθος των πληροφοριών που διαθέτει και προσφέρει στους επισκέπτες του.

ΧΡΗΣΙΜΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

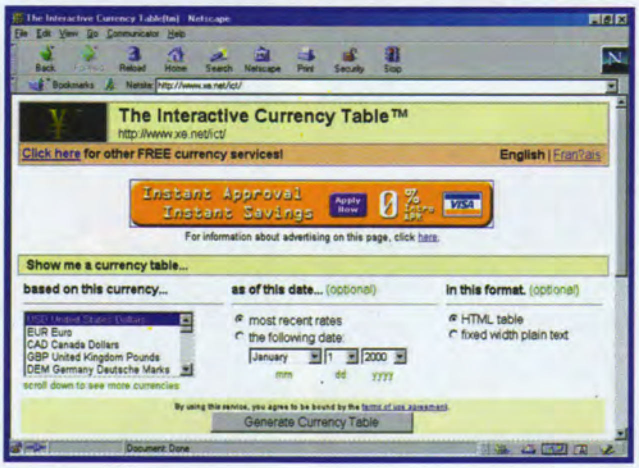
Στο Internet κυκλοφορούν διάφορα εργαλεία για τον ταξιδιώτη που δεν θέλει να αφήσει τα πράγματα στην τύχη, αλλά προτιμάει να οργανώσει με καλό και ενδελεχή τρόπο τις διακοπές του, έτσι ώστε να πάρει ό,τι καλύτερο από αυτές, να τις απολαύσει και να μην ταλαιπωρηθεί.

Βασικό βοήθημα κάθε ταξιδιώτη είναι οι χάρτες. Αποτελούν απαραίτητο στοιχείο του ταξιδιού, τόσο κατά το σχεδιασμό του όσο και κατά τη διάρκειά του. Χωρίς χάρτη είναι σαν να πηγαίνει κάποιος στα τυφλά. Στον World Wide Web υπάρχουν πολλά sites που διαθέτουν χάρτες όλου του κόσμου και των διάφορων ηπείρων, οι οποίοι μπορεί να είναι πολύ κατατοπιστικοί. Αν θέλετε να βρείτε έναν προορισμό για τις διακοπές σας ή θέλετε να γνωρίζετε πού ακριβώς βρίσκονται οι... Σεϋχέλλες (που λέει και το παλαιό άσμα!), δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε ένα από τα πολλά sites που φιλοξενούν χάρτες στις σελίδες τους. Υπάρχουν δύο σελίδες που είναι πολύ πλούσιες σε χάρτες και είναι βέβαιο ότι θα βρείτε εύκολα και γρήγορα αυτό που ψάχνετε. Στην πρώτη (http://www.lib.utexas.edu/Libs/PCL/Map_collection) θα βρείτε χάρτες του κόσμου, καθώς και των επιμέρους ηπείρων ή περιοχών του πλανήτη. Για κάθε χώρα ή ήπειρο υπάρχει μία πληθώρα χαρτών για να διαλέξετε, σύμφωνα με το έτος δημιουργίας, αλλά και με βάση το είδος τους (γεωφυσικός, πολιτικός κ.λπ.). Στη δεύτερη σελίδα (http://www.lib.utexas.edu/Libs/PCL/Map_collection/world_cities.html) θα βρείτε χάρτες των σημαντικότερων πόλεων του κόσμου. Δοκιμάστε να χρησιμοποιήσετε και τα links που διαθέτει το site για εξωτερικά Web sites, τα οποία μπορεί να παρουσιάζουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον.

Για όσους ταξιδέψουν στο εξωτερικό (ακόμη και αν πάνε σε μία γειτονική χώρα), τα προβλήματα που παρουσιάζονται είναι πολλά: η γλώσσα, η μετατροπή του νομίσματος και η διαφορά της ώρας είναι κάποια από τα βασικότερα προβλήματα που ενδέχεται να αντιμετωπίσει όποιος ταξιδέψει εκτός συνόρων.

Ας αναφερθούμε πρώτα στη γλώσσα. Υπάρχει ένα καταπληκτικό site που ασχολείται κυρίως με την "ταξιδιωτική εκμάθηση γλωσσών". Θα έλεγα ότι πρόκειται για έναν γλωσσολογικό οδηγό επιβίωσης σε ξένη χώρα. Στη διεύθυνση: http://www.travlang.com/languages/ μπορείτε να βρείτε τη σελίδα με τις διαθέσιμες γλώσσες του Travlang. Εδώ η διαδικασία απαιτεί δύο βήματα: στο πρώτο βήμα επιλέγετε τη χώρα που μιλάτε (ναι, υπάρχουν ελληνικά). Στο δεύτερο βήμα επιλέγετε τη γλώσσα που θέλετε να μάθετε. Οταν θα έχετε διαλέξει τη γλώσσα που θέλετε να μάθετε, θα περάσετε σε μία οθόνη που θα σας καλεί να επιλέξετε τι είδους φράσεις θέλετε να διδαχτείτε. Αφού επιλέξετε και αυτό το είδος, θα φτάσετε σε μία οθόνη, όπου σας παρουσιάζονται βασικές φράσεις στη γλώσσα που επιλέξατε, σε συνδυασμό με τη μετάφραση τους στη γλώσσα που μιλάτε (ή τουλάχιστον έτσι ισχυριστήκατε!). Μάλιστα, αν διαθέτετε Real Audio, μπορείτε να ακούσετε την προφορά των φράσεων που υπάρχουν στη σελίδα, για να ξέρετε πώς να μιλήσετε και πώς να αποκτήσετε τη σωστή προφορά για να ρίξετε τον/την ωραίο/α που έχετε βάλει στο μάτι...

Το συνάλλαγμα και οι ισοτιμίες μεταξύ νομισμάτων είναι ένα αναγκαίο πρόβλημα, που πρέπει να έχει στο μυαλό του κάθε ταξιδιώτης που



πρόκειται να περάσει τα σύνορα. Μέχρι να ισχύσει το κοινό νόμισμα στην Ευρωπαϊκή Ενωση, ακόμη και μεταξύ των νομισμάτων των κρατών-μελών υπάρχουν σημαντικές συναλλαγματικές διαφορές. Για να γνωρίζετε τα χρήματα που πρέπει να πάρετε μαζί σας στο ταξίδι και τις συναλλαγματικές ισοτιμίες, επισκεφθείτε το "Interactive Currency Table" στην ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.xe.net/ict/. Το site σάς δίνει την ευκαιρία να ελέγξετε τις τρέχουσες ισοτιμίες των διάφορων εθνικών νομισμάτων.

Από την άλλη, πολύ σπουδαίο ζήτημα για την οργάνωση ενός ταξιδιού είναι και οι χρονικές διαφορές μεταξύ των χωρών. Αν είναι να ταξιδέψετε με αεροπλάνο, σίγουρα θα θέλατε να ξέρετε τι ώρα θα είναι όταν θα φτάσετε, αν θα είναι πρωί ή απόγευμα, αν θα έχει ήλιο κ.λπ. Τέτοιου είδους πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο site http://www.timezoneconverter.com/. Στο συγκεκριμένο κόμβο έχετε την ευκαιρία να συγκρίνετε την ώρα κάποιων χωρών με τη δική σας πολύ εύκολα και απλά. Να μας ζήσουν τα... pull-down menus!

Αν, τέλος, έχετε αποφασίσει να ταξιδέψετε σε κάποιο εξωτικό και απομακρυσμένο μέρος του πλανήτη, εκτός από τα άγρια ζώα που μπορεί να σας... κατασπαράξουν, κυκλοφορούν και διάφορες επιδημίες που απειλούν κάθε ταξιδιώτη. Καλό είναι, λοιπόν, να γνωρίζετε τι μικρόβια κυκλοφορούν στις διάφορες περιοχές της Γης. Πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.cdc.gov/travel/travel.html και μέσω του link "Destinations" ενημερωθείτε εύκολα και γρήγορα για όλους τους πιθανούς κινδύνους που ελλοχεύουν στα μακρινά μέρη του κόσμου, καθώς και για τα εμβόλια που πρέπει να κάνετε.



ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

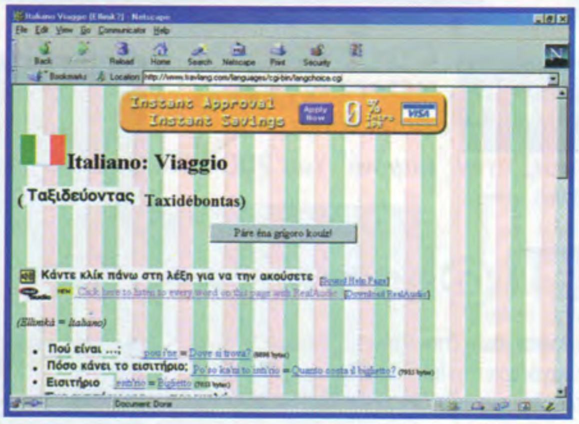
Το άρθρο αυτό δεν φιλοδοξεί να καλύψει επαρκώς το ζήτημα του τουρισμού και της οργάνωσης των διακοπών σας μέσω του Internet. Το θέμα είναι τόσο τεράστιο που δεν φτάνει ένα εισαγωγικό κείμενο, όπως αυτό που διαβάζετε. Επειδή, όμως, το ηλεκτρονικό εμπόριο και η ευκολία στη διαδικασία κράτησης δωματίου ξενοδοχείου ή αεροπορικού εισιτηρίου αυξάνουν συνεχώς, θα σας αναφέρω μερικά sites ως μία εισαγωγή για το τι υπάρχει στο Δίκτυο και τι μπορείτε να κάνετε με αυτά. Ολα τα sites είναι κυρίως προσανατολισμένα σε περιοχές τους εξωτερικού, αν και μπορείτε να βρείτε και ελληνικά ξενοδοχεία για να κλείσετε. Μάλιστα, μερικές φορές οι on-line τιμές που βρίσκετε μπορούν να είναι κατά πολύ καλύτερες από τις τιμές που θα σας έδιναν μέσω τηλεφώνου.

Ενα πολύ καλό site για όλους εμάς τους αργοπορημένους, όλους εμάς που αφήνουμε τα πράγματα τελευταία στιγμή και μετά παραπονιόμαστε γιατί δεν υπάρχουν εισιτήρια ή δωμάτια στα ξενοδοχεία, είναι το Lastminute.com (http://www.lastminute.com), το οποίο φροντίζει να σας διευκολύνει ή να σας δίνει συμβουλές για το τι πρέπει να κάνετε αν έχετε καθυστερήσει δραματικά το κλείσιμο των διακοπών σας και δεν βρίσκετε τίποτα. Παράλληλα, το site διαθέτει πλήρεις υπηρεσίες κρατήσεων,

ενώ από τη home page μπορείτε να ενημερωθείτε για τις πιο hot προσφορές και εκπτώσεις που κυκλοφορούν κάθε στιγμή στο Διαδίκτυο.

Με μία πρόχειρη αναζήτησή σας σε ελληνικές και ξένες search engines, θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε όλες τα τουριστικά sites που κυκλοφορούν (κι είναι άπειρα, πιστέψτε με!). Μία λίστα με χρήσιμα links σε τουριστικά sites κάθε ενδιαφέροντος βρίσκεται στη διεύθυνση: http://www.travelcity.com. Το ευρετήριο της σελίδας αυτής σας επιτρέπει να βρείτε με ευκολία και ταχύτητα sites που ασχολούνται με ξενοδοχεία και αεροπορικά εισιτήρια, αλλά και με ταξιδιωτικούς συλλόγους, οδηγούς εστιατορίων και μία πληθώρα άλλων ταξιδιωτικών sites του Internet.

Ενα Web site που ασχολείται με κάθε είδους κρατήσεων σε όλον τον κόσμο και μπορεί να γίνει ένα πολύ καλό εργαλείο για την οργάνωση ολόκληρων των διακοπών σας είναι το Preview Travel, στη διεύθυνση http://www.reservations.com. Το site αυτό είναι ένα πραγματικό δικτυακό ταξιδιωτικό πρακτορείο, αφού σας επιτρέπει να βρείτε καλές τιμές σε ναύλα αεροπορικών πτήσεων, σε ξενοδοχεία και σε ενοικιάσεις αυτοκινήτων σε όλον τον πλανήτη. Εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητές του για να συγκρίνετε τις τιμές που μπορεί να βρήκατε σε κάποια άλλα sites ή απευθείας στα sites ξενοδοχείων ή αεροπορικών εταιριών. Πολλές φορές, οι τιμές που έχουν τα on-line ταξιδιωτικά πρακτορεία είναι πολύ καλύτερες από τις τιμές που τα ίδια τα ξενοδοχεία, για παράδειγμα, δίνουν. Κι αυτό είναι λογικό διότι οι ταξιδιωτικοί πράκτορες κάνουν ολοκληρωμένες συμφωνίες και παίρνουν πακέτα διακοπών κι έπειτα τα διαθέτουν ανάλογα.



Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΛΕΞΗ

Επειδή το ηλεκτρονικό εμπόριο έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας και έχει αρχίσει ήδη να παίρνει ένα μεγάλο κομμάτι της πίτας από τον παραδοσιακό τρόπο πωλήσεων, καλό είναι να έχετε πάντοτε τα μάτια σας ανοιχτά γι' αυτά που μπορεί να σας πουλάει κάποιος. Προτού κάνετε μία κράτηση μέσω του Διαδικτύου ή προτού αγοράσετε ένα πακέτο διακοπών από κάποιο (ελληνικό ή ξένο) τουριστικό site, ελέγξτε όσο το δυνατόν καλύτερα την αξιοπιστία του. Το βασικό είναι να διαπιστώσετε αν η εταιρία που παρουσιάζεται στο Δίκτυο έχει πραγματική υπόσταση και δεν είναι απλώς στον υπολογιστή κάποιου ξύπνιου που θέλει απλώς να σας τα πάρει. Σε κάθε τουριστικό site ψάξτε για διεύθυνση και τηλέφωνο(α) της εταιρίας. Επίσης, προσπαθήστε να ανακαλύψετε πόσα χρόνια λειτουργεί αυτή και αν έχει κατάστημα που πουλάει τουριστικά προϊόντα και στον "πραγματικό" χώρο (όχι μόνο στον κυβερνοχώρο, δηλαδή!). Για κάθε συμφέρουσα προσφορά που βρίσκετε, μπορεί να έχει "κάποιο λάκκο η φάβα", γι' αυτό έχετε τα μάτια σας ανοιχτά για παγίδες και κακοτοπιές. Καλό είναι να ψάξετε λίγο παραπάνω σε ένα site, παρά να μείνετε με σταυρωμένα χέρια και να πάρετε το πρώτο "μαργαριτάρι" που θα σας γυαλίσει. Ο,τι λάμπει δεν είναι πάντα χρυσός!

Οι ζέστες άρχισαν να σφίγγουν, φίλοι μου, ωστόσο εμείς δεν πτοούμαστε: Μαζί λοιπόν και γι' αυτό το δεκαπενθήμερο με ό,τι σημαντικό συμβαίνει γύρω μας, στην "καρδιά" του 2000.

Ενας χρόνος SETI@home

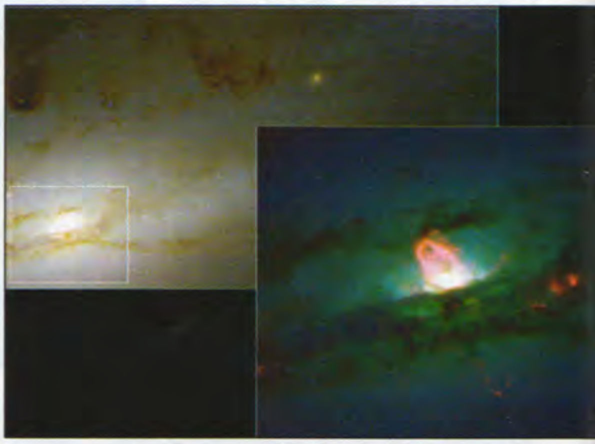
Στο τεύχος 99 του "PC Master" είχαμε αναφερθεί, με αναλυτικό άρθρο, στο περίφημο πρόγραμμα SETI@home το οποίο έχει ως σκοπό την αναζήτηση νοήμονων πολιτισμών έξω από τον πλανήτη μας. Η πρωτοτυπία στο συγκεκριμένο project έγκειται στο ότι δεν συμμετέχουν σε αυτό μονάχα επιστήμονες και ειδικοί ερευνητές, αλλά και απλοί χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών με δυνατότητα πρόσβασης στο Internet, αφού το μόνο που έχουν να κάνουν είναι να κατεβάσουν από τη διεύθυνση http://setiathome.berkeley.edu έναν... screensaver, ο οποίος, την ώρα που εσείς δεν ασχολείστε με το PC σας, κατεβάζει και επεξεργάζεται δεδομένα από το ραδιοτηλεσκόπιο Arecibo του Puerto Rico. Οταν ξανασυνδεθείτε αργότερα στο Internet, ο screensaver στέλνει τα αποτελέσματα της επεξεργασίας στην ομάδα ελέγχου του SETI@home, η οποία με τη σειρά της ψάχνει να βρει αν εντοπίστηκαν ραδιοσήματα σε κάποιο σημείο του διαστήματος, οπότε εκεί θα πρέπει να υπάρχει νοήμων ζωή.

Το SETI@home συμπλήρωσε αυτές τις ημέρες έναν χρόνο λειτουργίας, οι συμμετοχές ξεπέρασαν κάθε προσδοκία, αφού έφτασαν τα 2 εκατομμύρια, ενώ υπολογίζεται πως καθημερινά προστίθενται στον αριθμό αυτό επιπλέον 2.000 νέοι χρήστες. Βέβαια, ακόμα δεν έχει ανακαλυφθεί κάποιο "ύποπτο" σήμα, όλοι όμως γνωρίζουν πως κάτι τέτοιο δεν είναι δα και εύκολο να συμβεί. Αν πάντως ζηλεύετε τη δόξα της... Τζόντι Φόστερ ή θέλετε απλώς να συμβάλετε στην τεράστια αυτή επιστημονική προσπάθεια, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το site που προαναφέραμε, όπου θα βρείτε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες.

Το SETI@home συμπλήρωσε αυτές τις ημέρες έναν χρόνο λειτουργίας, οι συμμετοχές ξεπέρασαν κάθε προσδοκία, αφού έφτασαν τα 2 εκατομμύρια, ενώ υπολογίζεται πως καθημερινά προστίθενται στον αριθμό αυτό επιπλέον 2.000 νέοι χρήστες.







Διαστημικές φούσκες στο στόχαστρο του Hubble

Οσοι από εσάς μασάτε μετά μανίας... τσιχλόφουσκες, έχετε έναν απροσδόκητο διαστημικό σύμμαχο. Αυτός δεν είναι άλλος από μία μαύρη τρύπα που βρίσκεται στο κέντρο ενός γαλαξία, ο οποίος απέχει, ούτε λίγο ούτε πολύ, 50 εκατομμύρια έτη φωτός από τη Γη! Το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble, λοιπόν, φωτογράφησε αυτή τη μαύρη τρύπα την ώρα που δημιουργούσε τεράστιες φούσκες από θερμά αέρια, στήνοντας ένα εντυπωσιακό διαστημικό σκηνικό. Και όταν αναφερόμαστε σε τεράστιες φούσκες, το εννοούμε: Η φωτεινότερη από αυτές έχει ύψος 800 έτη φωτός και άλλα τόσα πλάτος!

Στο μεταξύ, ένα άλλο διαστημικό τηλεσκόπιο, το Compton Gamma Ray Observatory, αφού έμεινε εννιά ολόκληρα χρόνια σε τροχιά μελετώντας μακρινά σημεία του σύμπαντος, ολοκλήρωσε... ηχηρά τον κύκλο της ζωής του, έπειτα από μία μη επισκευάσιμη βλάβη σε ένα γυροσκόπιό του. Συγκεκριμένα, οι υπεύθυνοι της NASA αποφάσισαν να θέσουν εκτός τροχιάς το, βάρους 17 τόνων και αξίας 670 εκατομμυρίων δολαρίων, Compton και να το ρίξουν στον Ειρηνικό Ωκεανό, εγχείρημα που τελικά στέφθηκε με απόλυτη επιτυχία. Ηταν η πρώτη φορά στα χρονικά που μια προγραμματισμένη και ελεγχόμενη πτώση αντικειμένου σε τροχιά έλαβε χώρα και ευτυχώς δεν είχαμε παρατράγουδα, όπως συνέβη το 1979 με τον διαστημικό σταθμό Skylab, όταν η NASA προσπάθησε άδοξα να τον επαναφέρει σε τροχιά, με αποτέλεσμα να πέσει... μάλλον άγαρμπα!

Το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble φωτογράφησε μία μαύρη τρύπα την ώρα που δημιουργούσε τεράστιες φούσκες από θερμά αέρια, στήνοντας ένα εντυπωσιακό διαστημικό σκηνικό.

Νέα θεωρία για την Εποχή των Παγετώνων



Κάτι που πάντοτε προβλημάτιζε τους επιστήμονες ήταν το ερώτημα πώς τα έμβια όντα του πλανήτη μας κατάφεραν να επιβιώσουν κατά τη διάρκεια της εποχής των παγετώνων και να συνεχίσουν την εξέλιξή τους. Πράγματι, οι συνθήκες πριν από 600 εκατομμύρια χρόνια στη Γη υπήρξαν ιδιαίτερα αντίξοες για τη ζωή, αφού ολόκληρος ο πλανήτης θύμιζε μια τεράστια... παγοκολόνα και σίγουρα μόνο ως φιλόξενος δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί. Πώς, λοιπόν, η γήινη πανίδα άντεξε σε ένα περιβάλλον για το οποίο ήταν ανέτοιμη, χωρίς τον απαραίτητο εξοπλισμό αντιμετώπισής του;

Μια ομάδα επιστημόνων από τον Καναδά και τις ΗΠΑ, χρησιμοποιώντας κλιματιστικά μοντέλα και εξομοιώσεις κατασκευασμένες με ηλεκτρονικό υπολογιστή, έδειξε πως ήταν πολύ πιθανό να υπήρχαν ανοιχτές περιοχές με νερό που επέτρεπαν στα ζώα να διαβιώνουν, τη στιγμή που ο υπόλοιπος πλανήτης βρισκόταν... στην κατάψυξη!

Την απάντηση έδωσε μια ομάδα επιστημόνων από τον Καναδά και τις ΗΠΑ, χρησιμοποιώντας κλιματιστικά μοντέλα και εξομοιώσεις κατασκευασμένες με ηλεκτρονικό υπολογιστή, δείχνοντας πως ήταν πολύ πιθανό να υπήρχαν ανοιχτές περιοχές με νερό που επέτρεπαν στα ζώα να διαβιώνουν, τη στιγμή που ο υπόλοιπος πλανήτης βρισκόταν... στην κατάψυξη! Μάλιστα, οι ακραίες κλιματολογικές συνθήκες, σύμφωνα με τους επιστήμονες, έδωσαν στα ζώα της εποχής μια εξελικτική ώθηση, επιταχύνοντας δραματικά τις δυνατότητες προσαρμογής τους και την ανάπτυξη νέων χαρακτηριστικών, που σιγά σιγά οδήγησαν στη δημιουργία καινούριων ειδών. Τελικά, πρέπει να έχουν δίκιο όσοι υποστηρίζουν πως "η ζωή πάντα βρίσκει το δρόμο της"...



Θάνατος στην Κασπία

Περίεργοι ομαδικοί θάνατοι θέρισαν τις τελευταίες εβδομάδες τις συμπαθέστατες φώκιες της Κασπίας Θάλασσας, στις ακτές του Καζακστάν. Συγκεκριμένα, περισσότερες από 3.600 φώκιες, από τον συνολικό πληθυσμό των 420.000 που ζουν στην περιοχή, πέθαναν από άγνωστη μέχρι στιγμής αιτία. Μελέτες Ρώσων επιστημόνων έδειξαν πως πιθανότατα πρόκειται για κάποια επιδημία, όμως τίποτα δεν μπορεί να ειπωθεί με βεβαιότητα πριν να ολοκληρωθούν οι σχετικές εξετάσεις. Η κυβέρνηση του Καζακστάν διέψευσε κατηγορηματικά την περίπτωση οι μαζικοί θάνατοι να σχετίζονται με τις εργασίες άντλησης πετρελαίου στην Κασπία, προσθέτοντας πως έχουν μέχρι στιγμής δοθεί περισσότερα από 140.000 δολάρια για εργασίες περιβαλλοντικής συντήρησης στην περιοχή. Ας ελπίσουμε πως αυτά όντως αληθεύουν και δεν έχουμε να κάνουμε με μια κατάσταση παρόμοια με αυτήν της πρόσφατης οικολογικής καταστροφής στον Δούναβη...

Στις ακτές του Καζακστάν περισσότερες από 3.600 φώκιες, από τον συνολικό πληθυσμό των 420.000 που ζουν στην περιοχή, πέθαναν από άγνωστη μέχρι στιγμής αιτία.



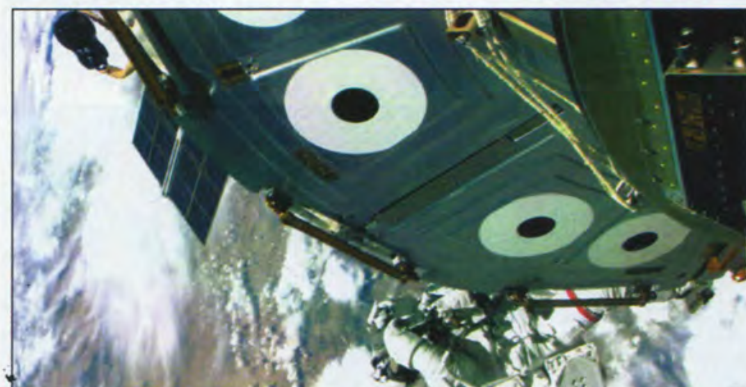


Atlantis: Αποστολή εξετελέσθη!



Στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού γράφαμε, μέσα από την παρούσα στήλη, για την αποστολή του διαστημικού λεωφορείου Atlantis που είχε ως στόχο ορισμένες απαραίτητες εργασίες που έπρεπε να διεξαχθούν στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό. Τελικά, όλα πήγαν κατ' ευχήν, και το Atlantis προσγειώθηκε σύμφωνα με τον αρχικό προγραμματισμό στο Διαστημικό Κέντρο Kennedy στις 29 Μαΐου, παρά τις προβλέψεις της μετεωρολογικής υπηρεσίας που ανέφεραν ισχυρούς ανέμους, οι οποίοι ήταν πολύ πιθανό να κρατούσαν το πλήρωμα στο διάστημα για μια-δυο μέρες ακόμα. Ωστόσο, οι προβλέψεις δεν επαληθεύτηκαν κι έτσι το, βάρους 100 τόνων, διαστημικό λεωφορείο και το πλήρωμά του πάτησαν χωρίς καθυστέρηση το έδαφος της Γης μετά από ένα δεκαήμερο ταξίδι. Στη διάρκειά του, οι αστροναύτες προετοίμασαν το Σταθμό για να είναι καθ' όλα σε θέση να υποδεχτεί τον Ιούλιο το, ρωσικής κατασκευής, service module, μετά την ενσωμάτωση του οποίου τα ταξίδια προς το Σταθμό θα πληθύνουν εντυπωσιακά. Η ολοκλήρωση του μεγαλεπήβολου έργου της κατασκευής του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού τοποθετείται στο 2005, οπότε μάλιστα θα αποτελεί το μοναδικό τεχνητό δημιούργημα στον ουρανό που θα είναι ορατό (ή, έστω, το περίγραμμά του) ακόμα και με γυμνό μάτι!

Το Atlantis προσγειώθηκε σύμφωνα με τον αρχικό προγραμματισμό στο Διαστημικό Κέντρο Kennedy στις 29 Μαΐου, παρά τις προβλέψεις της μετεωρολογικής υπηρεσίας που ανέφεραν ισχυρούς ανέμους.

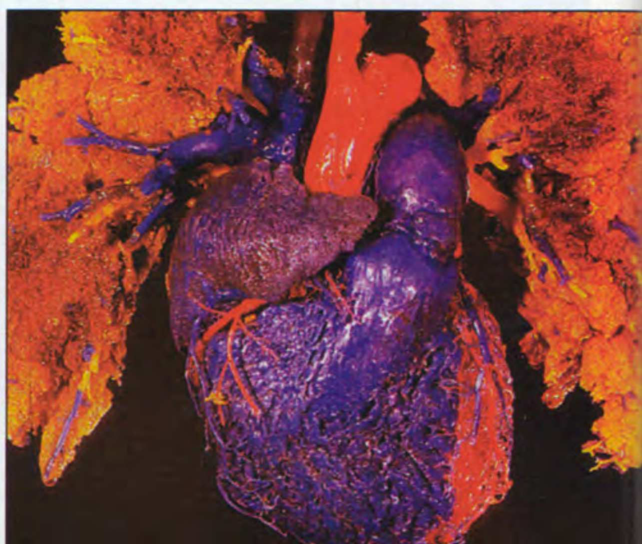


Ηλεκτρονική... καρδιά!



Όλα δείχνουν πως η ιατρική συγκαταλέγεται ανάμεσα στις επιστήμες που πρόκειται να γνωρίσουν σημαντικές επιτυχίες μέσα στον αιώνα που διανύουμε. Πριν από μερικές ημέρες, οι χειρουργοί ενός γαλλικού νοσοκομείου ανακοίνωσαν πως διεξήγαγαν με επιτυχία την τοποθέτηση μιας τεχνητής ηλεκτρονικής καρδιάς σε ασθενή, το όνομα του οποίου δεν γνωστοποιήθηκε. Η επέμβαση αυτή είναι μόλις η δεύτερη του είδους που πραγματοποιείται (η πρώτη έγινε τον Οκτώβριο στη Γερμανία), ενώ ο λήπτης της τεχνητής καρδιάς ήταν ένας 70χρονος διαβητικός με ιστορικό καρδιακών νοσημάτων. Τεχνητές καρδιές είχαν τοποθετηθεί και στο παρελθόν, όμως ο ασθενής έπρεπε να μεταφέρει μαζί του μία μπαταρία η οποία συνδεόταν με την καρδιά με καθετήρα, κάτι που αύξανε τις πιθανότητες μόλυνσης. Η νέα τεχνική έγκειται στην εμφύτευση και της μπαταρίας στο σώμα του ασθενούς, ενώ η επαναφόρτιση γίνεται από ένα εξωτερικό πηνίο, ελαχιστοποιώντας έτσι τόσο τον κίνδυνο όσο και την ταλαιπωρία των ληπτών. Σύντομα μας βλέπω όλους να καταλήγουμε στα γεράματά μας cyborgs, με τεχνητά μέλη, όργανα, φορτιστές και ένα φορητό PC (ή palmtop) για να ελέγχουμε κάθε τόσο τα benchmarks μας...

Πριν από μερικές ημέρες, οι χειρουργοί ενός γαλλικού νοσοκομείου ανακοίνωσαν πως διεξήγαγαν με επιτυχία την τοποθέτηση μιας τεχνητής ηλεκτρονικής καρδιάς σε ασθενή, το όνομα του οποίου δεν γνωστοποιήθηκε.



Αρχαίες πόλεις σε Αίγυπτο και Περού

Σημαντικές νέες ανακαλύψεις αρχαίων πόλεων έγιναν τις τελευταίες εβδομάδες στην Αίγυπτο και το Περού. Η πρώτη ανακάλυψη έλαβε χώρα στη Μεσόγειο, κοντά στην Αλεξάνδρεια, σε βάθος 10 μέτρων κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας. Πρόκειται για ολόκληρες πόλεις που καταποντίστηκαν πριν από 13 αιώνες, πιθανότατα εξαιτίας κάποιου καταστροφικού σεισμού, αλλά είχαν χτιστεί αρκετές εκατοντάδες χρόνια πριν. Από τα ευρήματα προκύπτει πως οι πόλεις ήταν ιδιαίτερα πλούσιες, οι κάτοικοί τους επιδίδονταν σε μεγάλο βαθμό στις τέχνες, ενώ διέθεταν πληθώρα ναών που ήταν αφιερωμένοι στην Ισιδα, τον Οσιρι και άλλους θεούς. Οι αρχαιολόγοι κατάφεραν μάλιστα να ανασύρουν ένα εκπληκτικό άγαλμα της Ισιδας, σμιλευμένο σε μαύρο γρανίτη, με ύψος που έφτανε τα τρία μέτρα!



Στο μεταξύ, στην άλλη άκρη του πλανήτη και συγκεκριμένα στο Περού, ο Gene Savoy, επικεφαλής μιας 48μελούς αποστολής, ανακάλυψε τη χαμένη αρχαία πόλη Cajamarquilla, την οποία κατοικούσε η φυλή των Chachapoyas, που ηττήθηκε στο τέλος του 15ου αιώνα από τους Ινκας έπειτα από ιδιαίτερα σκληρές μάχες. Μάλιστα οι Ινκας, εντυπωσιασμένοι από τις πολεμικές ικανότητες των Chachapoyas, τους έκαναν σωματοφύλακές τους!

Ο Gene Savoy, επικεφαλής μιας 48μελούς αποστολής, ανακάλυψε τη χαμένη αρχαία πόλη Cajamarquilla, την οποία κατοικούσε η φυλή των Chachapoyas, που ηττήθηκε στο τέλος του 15ου αιώνα από τους Ινκας έπειτα από ιδιαίτερα σκληρές μάχες.

Ο Savoy, 73 ετών σήμερα, είναι ένας από τους διασημότερους αρχαιολόγους με πεδίο δράσης το Περού και τις Ανδεις, έχοντας ανακαλύψει από τη δεκαετία του '60 δεκάδες πόλεις. Λίγο απέχει από το να γίνει και ο ίδιος ένας ζωντανός θρύλος, ξεπερνώντας την αξία των... ίδιων των ανακαλύψεών του!



Τα περίεργα του Millennium

Ανάμεσα στις ειδήσεις που έρχονται από κάθε γωνιά του πλανήτη και τις οποίες σας παρουσιάζουμε από τη στήλη, δεν λείπουν και κάποιες που μας θυμίζουν ότι, ακόμα και στον 21ο μ.Χ. αιώνα, οι προκαταλήψεις των ανθρώπων καλά κρατούν, είτε ως απομεινάρια παλιών νοοτροπιών είτε με τη μορφή μεταφυσικών ή παραφυσικών ανησυχιών: Στην πρώτη κατηγορία θα εντάξουμε μία 92χρονη γυναίκα σε ένα ισπανικό χωριό, που κρατούσε τον πνευματικά καθυστερημένο γιο της, σήμερα 72 ετών, κλεισμένο σε μια μικρή αποθήκη για τα τελευταία 30 χρόνια! Οσο απίστευτο κι αν σας φαίνεται, ο άνθρωπος αυτός ζούσε για τρεις ολόκληρες δεκαετίες σε μια τεχνητή φυλακή, από την οποία δεν έβγαινε καθόλου, ενώ η μητέρα του τού έδινε φαγητό και νερό μέσα από μια μικρή τρύπα στον τοίχο. Οταν το περιστατικό ανακαλύφθηκε, οι δημοσιογράφοι ρώτησαν τους κατοίκους του χωριού αν γνώριζαν το περιστατικό, για να λάβουν την εκπληκτική απάντηση: "Ναι, αλλά δεν το αναφέραμε ποτέ γιατί ήταν μια οικογενειακή υπόθεση"!



Μία 92χρονη γυναίκα σε ένα ισπανικό χωριό κρατούσε τον πνευματικά καθυστερημένο γιο της, σήμερα 72 ετών, κλεισμένο σε μια μικρή αποθήκη για τα τελευταία 30 χρόνια!

Περνώντας τώρα στη δεύτερη κατηγορία, ίσως να σας φαίνεται περίεργο, αλλά ακόμα και στις μέρες μας υπάρχουν... κυνηγοί φαντασμάτων και μάλιστα καλοπληρώνονται για τις υπηρεσίες τους! Τελευταίο "κυνηγητό" τους το φάντασμα της Catherine Howard, πέμπτης συζύγου του βασιλιά Ερρίκου του 8ου, που εθεάθη στο παλάτι του Hampton Court στη Βρετανία. Αρχηγός των ghostbusters ο Richard Wiseman, υφηγητής στο Πανεπιστήμιο του Hertfordshire παρακαλώ! Τώρα για το πόσο wise man όντως είναι, μη με ρωτήσετε, γιατί μπορεί να γίνω και κακός...

HOT Stuff

CD Recorders

Ricoh MP9060A-DP & HP CD-Writer Plus 9310i

Η αγορά των CD Recorders εξαπλώνεται συνεχώς. Καθώς η τεχνολογία εξελίσσεται, οι ταχύτητες αυξάνονται και οι τιμές ακολουθούν πτωτική πορεία, ενώ οι κατασκευαστές, για να προσελκύσουν το αγοραστικό κοινό, συνεχώς εμφανίζουν καινοτομίες στα προϊόντα τους. Τον τελευταίο καιρό, οι ταχύτητες εγγραφής έχουν φτάσει τη 10x και εφαρμόζονται ακόμα και από ATAPI συσκευές, με αποτέλεσμα να μειώνεται συνεχώς το κόστος. Το πρότυπο SCSI τείνει να εξαφανιστεί, προς όφελος του χρήστη. Στη συνέχεια θα συναντήσουμε δύο εκπροσώπους της νέας γενιάς recorders, που αξίζουν την προσοχή σας.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

RICOH MP9060A-DP

Η εταιρία πρόσφατα παρουσίασε την τελευταία σειρά recorders, από την οποία ιδιαίτερη εντύπωση προξενεί το MP9060A-DP. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του συγκεκριμένου CD Recorder έγκειται στο γεγονός ότι μπορεί να διαβάσει και DVD-ROMs. Πέρα από την ικανότητα που διαθέτει για εγγραφή και ανάγνωση CD-Rs και CD-RWs, είναι η μοναδική συσκευή που προσφέρει συμβατότητα και με τα DVDs. Το γεγονός αυτός είναι αρκετά σημαντικό, ειδικά στο θέμα του κόστους. Η αγορά ενός DVD-ROM drive απαιτεί ένα ποσό της τάξης των 35.000-45.000 δρχ., το οποίο, αν προστεθεί στο κόστος για την αγορά ενός CD Recorder, αυξάνει πολύ το συνολικό κόστος. Το παρόν μοντέλο καταφέρνει να συνδυάσει και τα δύο σε μία λογική τιμή.

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του MP9060A-DP είναι τα τυπικά. Πρόκειται για μία εσωτερική συσκευή που ακολουθεί το πρότυπο ATAPI. Το buffer του έχει μέγεθος 2MB, μικρό μεν για τα σημερινά δεδομένα, ωστόσο ικανοποιητικό. Μπορεί να γράψει CD-R με μέγιστη ταχύτητα 6x, ενώ, όταν χρησιμοποιούνται CD-RWs, η ταχύτητα επανεγγραφής περιορίζεται στη συνήθη 4x. Λειτουργώντας ως drive ανάγνωσης CDs, χρησιμοποιεί μέγιστη ταχύτητα 24x. Οταν τοποθετηθεί κάποιο DVD-ROM, η ταχύτητα ανάγνωσης αγγίζει το άκρως ικανοποιητικό 6x. Ο χρόνος πρόσβασης (access time) αγγίζει τα 120ms για CDs, CD-Rs και CD-RWs, ενώ ανέρχεται σε 200ms για DVD τίτλους. Το συγκεκριμένο recorder χρησιμοποιεί νέα σχεδίαση και η όλη δομή του είναι σχεδιασμένη σύμφωνα με τα νέα πρότυπα. Τα νέα ηλεκτρονικά οδήγησης έχουν ως αποτέλεσμα την περιορισμένη εκπομπή θερμότητας. Ετσι, δεν είναι απαραίτητη η παρουσία ανεμιστήρα με αποτέλεσμα την απουσία θορύβων. Σημαντικό προτέρημα της συσκευής είναι η ικανότητα για εξαγωγή μουσικού σήματος (DAE Digital Audio Extraction) με την ονομαστική ταχύτητά της. Αυτό σημαίνει ότι όποιος θέλει να περάσει ένα μουσικό κομμάτι από το CD στο δίσκο, μπορεί να το κάνει ταχύτατα χρησιμοποιώντας τη μέγιστη ταχύτητα του recorder, δηλαδή 24x. Ελάχιστα drives μπορούν να πραγματοποιήσουν κάτι τέτοιο. Νέος είναι και ο μηχανισμός κεφαλής ανάγνωσης με διπλές διόδους laser, εκ των οποίων η μία αφιερώνεται στην ανάγνωση DVDs, ενώ η άλλη χρησιμοποιείται για εγγραφή και ανάγνωση CDs. Κάτι τέτοιο ήταν απαραίτητο για να μπορεί η συσκευή να είναι συμβατή και με τα δύο πρότυπα. Η συσκευή συνοδεύεται από το Nero Burning ROM στην έκδοση 4.0, καθώς και από το InCD, ένα πρόγραμμα εγγραφής packet writing, από ένα κενό δίσκο CD-R και ένα CD-RW. Το Nero είναι γνωστό και καταξιωμένο πρόγραμμα, ενώ το InCD ανήκει στην Ahead. Πρόκειται για ένα UDF writing πρόγραμμα, το οποίο λειτουργεί ικανοποιητικά, αλλά δεν είναι συμβατό με τα Windows 2000.

Σε γενικές γραμμές το MP-9060A DP μπορεί να αποτελέσει μία αξιόλογη πρόταση για κάθε χρήστη που απαιτεί από μία μόνο συσκευή όλες τις σύγχρονες δυνατότητες. Το κόστος του κρίνεται λογικό, ωστόσο κάποιος που δεν χρειάζε-



ται την ανάγνωση DVD-ROM καλύτερα να καταφύγει στην επόμενη λύση, το HP CD-Writer Plus 9310i.

RICOH MP9060A-DP

ΥΠΕΡ
- Ανάγνωση DVD
- Ικανοποιητική τιμή

ΚΑΤΑ
- Χαμηλή ταχύτητα εγγραφής

HP CD-WRITER PLUS 9310I

Το παρόν μοντέλο αποτελεί το πιο πρόσφατα δημιούργημα της εταιρίας. Πρόκειται για το πρώτο ATAPI CD Recorder, το οποίο έχει ικανότητα εγγραφής σε ταχύτητα 10x. Η ταχύτητα αυτή είναι κορυφαία, καθώς ο χρήστης μπορεί να αντιγράψει ένα ολόκληρο CD σε περίπου 7,5 λεπτά. Στο χρόνο αυτό δεν συμπεριλαμβάνεται η εγγραφή των lead-in και lead-out. Η ταχύτητα επανεγγραφής είναι η τυπική 4x, που προς το παρόν είναι ό,τι ταχύτερο υπάρχει. Η μέγιστη ταχύτητα ανάγνωσης ανέρχεται στα 32x, η οποία με τη σειρά της χαρακτηρίζεται τυπική. Η HP έχει εφοδιάσει το recorder με 4MB buffer, ποσό άκρως ικανοποιητικό. Χάρη στην αρκετή ποσότητα του buffer, μειώνονται στο ελάχιστο οι πιθανότητες για αποτυχημένη εγγραφή εξαιτίας buffer underrun. Πρέπει να σημειώσουμε ότι για να μπορέσει κάποιος να γράψει CDs στη μέγιστη ταχύτητα, χωρίς αυτά να καταστραφούν, πρέπει να την υποστηρίζουν. Προς το παρόν, δεν είναι όλα τα CD-Rs συμβατά για εγγραφή σε 10x ταχύτητα, γι' αυτό χρειάζεται προσοχή. Βέβαια, ο χρήστης μπορεί να γράψει CD σε όλες τις μικρότερες ταχύτητες (1, 2, 4, 6, 8x), κάτι που διευκολύνει μέχρι να κατακλυστεί η αγορά από τα κατάλληλα CD-Rs.

Πέρα από την υψηλότατη ταχύτητα εγγραφής που προσφέρει το συγκεκριμένο μοντέλο, ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό χάρη στο πλήρες software που το συνοδεύει. Το πρόγραμμα εγγραφής που διαθέτει είναι το Easy CD Creator της Adaptec στην τελευταία έκδοση. Περιέχεται επίσης το Direct CD της ίδιας εταιρίας για UDF writing. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι το μοναδικό πακέτο UDF writing που είναι συμβατό με τα Windows 2000. Πρέπει επίσης να σημειώσουμε ότι η HP έχει αναπτύξει δικό της software για γρήγορο format των CDs σε DirectCD μορφή, το HP Fast Format. Χρησιμοποιώντας το, ο χρόνος του format ελαττώνεται στο ελάχιστο, σε μόλις 5 λεπτά. Επίσης, το πακέτο περιλαμβάνει το HP backup, το οποίο αναλαμβάνει να κρατήσει backup εύκολα και γρήγορα και είναι και αυτό ανεπτυγμένο από την ίδια την εταιρία. Τελειώνοντας με την απαρίθμηση του software, πρέπει να αναφέρουμε το Neato CD Labeler και το Sonic Foundry ACID. Το πρώτο είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας εξώφυλλων για CDs. Πρόκειται για το καλύτερο πρόγραμμα που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή, καθώς ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει ετικέτα και εξώφυλλο γρήγορα και εύκολα, να τα τυπώσει στο αντίστοιχο χαρτί και να τα κολλήσει στο CD, χρησιμοποιώντας την ειδική συσκευή. Το πακέτο του recorder περιέχει ένα μικρό πακέτο με λευκές ετικέτες εξώφυλλων καθώς και ένα labeler, που διευκολύνει την επικόλληση των εξώφυλλων πάνω στα CDs. Το δεύτερο πρόγραμμα είναι ένα αρκετά αξιόλογο πακέτο για επεξεργασία ήχου. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το παρόν CD-R κυκλοφορεί και με την ονομασία HP CD-Writer Plus 9300i. Ουσιαστικές διαφορές δεν υπάρχουν, καθώς το hardware παραμένει το ίδιο. Η μόνη διαφορά αφορά στο Sonic Foundry ACID, το οποίο δεν υπάρχει και τη θέση του παίρνει το Corel Print Office. Σε γενικές γραμμές το CD-R της HP CD-Writer Plus 9310i αποτελεί μία κορυφαία αγορά. Απευθύνεται σε κάθε χρήστη, καθώς χρησιμοποιεί το ATAPI interface για την επικοινωνία με τον υπολογιστή, ενώ διατίθεται και σε ικανοποιητική τιμή.



HP CD-WRITER PLUS 9310I

ΥΠΕΡ
- Υψηλή ταχύτητα εγγραφής
- Πλούσιο software
- Χαμηλή τιμή

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι προαναφερόμενες δύο συσκευές αποτελούν δύο διαφορετικές κατηγορίες προϊόντων και απευθύνονται σε διαφορετικά άτομα. Αν τις συγκρίνουμε άμεσα ως δύο συσκευές εγγραφής, αδικείται το μοντέλο της Ricoh, καθώς διαθέτει διαφορετικά προτερήματα. Ουσιαστικά, για το χρήστη που αναζητά ένα ταχύτατο CD Recorder σε ATAPI μορφή, το CD-Writer Plus 9310i της HP είναι μονόδρομος. Στις δοκιμές μας έδειξε ότι δεν έχει πρόβλημα να γράφει στην υψηλότερη ταχύτητα, αρκεί να είναι κατάλληλα τα δισκάκια. Σε συνδυασμό με το εντυπωσιακό software, δεν αφήνει το χρήστη να σκεφτεί κάτι άλλο. Από την άλλη, το Ricoh απευθύνεται σε κάπως διαφοροποιημένους χρήστες, που θέλουν μία συσκευή για δύο δουλειές. Καθώς τα καταφέρνει και στις δύο εξίσου καλά, δεν υπάρχει κάποιος λόγος να μην καταφύγει ο χρήστης στην αγορά του. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι το recorder είναι το πρώτο που χρησιμοποιεί τέτοια τεχνολογία, με αποτέλεσμα, ως μοναδική συσκευή, να είναι κάπως ακριβή. Πιστεύουμε ότι στο άμεσο μέλλον οι τιμές θα πέσουν, αλλά και οι ταχύτητες θα αυξηθούν. PC

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

Κατασκευαστής	HP	Ricoh
Μοντέλο	CD-Writer Plus 9310i	MP9060A-DP
Interface	Atapi	Atapi
Ονομαστική ταχύτητα ανάγνωσης (CD/DVD)	32x/-	24x/6x
Ονομαστική ταχύτητα εγγραφής	10x	6x
Ονομαστική ταχύτητα επανεγγραφής	4x	4x
Access Time CD/DVD (ms)	120/200	125/-
Μέγεθος Buffer (MB)	4	2
Διάθεση	HP Ελλάς	Karma-Oktabit
Τηλέφωνο	6196411	6067100
Τιμή (δρχ. + ΦΠΑ)	94.900	103.500

Toshiba Equium 2000

Το PC του μέλλοντος

Ο υπολογιστής τού σήμερα είναι άκρως τυποποιημένος. Συνήθως αποτελείται από ένα μεγάλο case, πληκτρολόγιο και CRT οθόνη. Ο δε όγκος που καταλαμβάνει στο γραφείο είναι αρκετά μεγάλος. Τις περισσότερες φορές, μάλιστα, δείχνει αρκετά άσχημος, καθώς τα cases που χρησιμοποιούνται είναι τυπικά και δεν προσφέρουν κανένα επίπεδο αισθητικής. Ετσι έχουμε συνηθίσει και γι' αυτό όλες οι εταιρίες που κατασκευάζουν PCs δεν διαφοροποιούνται από τα συνηθισμένα.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Αν και ο υπολογιστής είναι ένα εργαλείο για διασκέδαση ή δουλειά, σίγουρα πρέπει να εμπνέει το χρήστη, ώστε αυτός να τον χρησιμοποιεί με ακόμα περισσότερη ευχαρίστηση. Τον τελευταίο καιρό παρουσιάζονται όλο και περισσότεροι υπολογιστές που διαθέτουν ξεχωριστή προσωπικότητα. Οι υπολογιστές αυτοί, αν και προς το παρόν δεν γνωρίζουν ιδιαίτερη εξάπλωση, σίγουρα στο μέλλον θα κατακτήσουν την αγορά, καθώς διαθέτουν την απαραίτητη ισχύ και το ιδανικό design για να εγκατασταθούν σε κάθε γραφείο.

Ενας από τους πρώτους υπολογιστές του μέλλοντος είναι το μοντέλο που παρουσιάζουμε της ιαπωνικής Toshiba. Το Equium 2000 είναι ένα ξεχωριστό PC που εντυπωσιάζει με την πρώτη ματιά. Αν και η Toshiba μέχρι πρόσφατα δεν είχε εμπειρία στο χώρο των desktop υπολογιστών, είναι παγκοσμίως γνωστό ότι διατηρεί τα πρωτεία στους φορητούς. Οντας πρωτοπόρος στο συγκεκριμένο τομέα, θέλησε να εκμεταλλευτεί την εμπειρία της και να δημιουργήσει έναν υβριδικό υπολογιστή. Το Equium 2000 είναι ένας επιτραπέζιος υπολογιστής που χρησιμοποιεί και αποτελείται από τεχνολογία φορητού!

Το προϊόν εντυπωσιάζει ακόμα και όσους δεν ασχολούνται με το χώρο των υπολογιστών. Το καλαίσθητο σχήμα του και οι μικρές διαστάσεις του είναι ξεχωριστά χαρακτηριστικά που δεν τα συναντάμε πολύ συχνά. Στην ουσία, πρόκειται για έναν laptop υπολογιστή προσαρμοσμένο στις ανάγκες του γραφείου. Κεντρική μονάδα και οθόνη είναι ένα, με τη δεύτερη να βρίσκεται τοποθετημένη πάνω στην πρώτη. Η συγκεκριμένη υλοποίηση διαφοροποιείται από καθετί που έχουμε συναντήσει μέχρι τώρα. Η "κεντρική μονάδα" είναι πολύ μικρή σε μέγεθος και καταλαμβάνει ελάχιστο χώρο πάνω στο γραφείο.

Στο εσωτερικό της βάσης είναι εγκατεστημένο το σύστημα. Το mainboard που χρησιμοποιείται δεν ακολουθεί καμία γνωστή σχεδίαση. Το chipset ανήκει στην Intel και πρόκειται για το γνωστότατο και άκρως επιτυχημένο 440BX. Ο επεξεργαστής του συστήματος ανήκει και αυτός στην Intel και είναι ένας Celeron με συχνότητα λειτουργίας 466MHz σε έκδοση για φορητούς, που διαθέτει ενσωματωμένα 128KB cache δευτέρου επιπέδου και λειτουργεί με FSB στα 66MHz. Η μνήμη του συστήματος ανέρχεται στα 64MB και είναι τύπου SDRAM. Το μέγιστο ποσό μνήμης που μπορεί να δεχτεί ο υπολογιστής είναι 256MB, τοποθετημένα στις δύο θέσεις για DIMM modules που διαθέτει το mainboard. Η κάρτα γραφικών που διαθέτει το σύστημα βρίσκεται ενσωματωμένη στο mainboard. Το chipset που χρησιμοποιεί είναι το Rage 128VR της ATI, το οποίο προσφέρει επαρκείς επιδόσεις για τους περισσότερους χρήστες και δυνατότητες απεικόνισης τρισδιάστατων γραφικών. Το ποσό μνήμης που συνοδεύει το chipset είναι 8MB, τύπου SGRAM. Η επικοινω-

Τεχνικά Χαρακτηριστικά

CPU: Intel Celeron 466MHz
CHIPSET: Intel 440BX
ΜΝΗΜΗ (ΒΑΣΙΚΗ/ΜΕΓΙΣΤΗ): 64MB SDRAM/256MB SDRAM
ΥΠΟΣΥΣΤ. ΓΡΑΦΙΚΩΝ: ATI Rage 128VR, 8MB SGRAM, AGP 2x
ΟΘΟΝΗ: LCD TFT 15 ιντσών
ΑΝΑΛΥΣΗ ΟΘΟΝΗΣ: 1.024x768 pixels
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ: 6GB
CD-ROM DRIVE: 24x
ΘΥΡΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ: 2xUSB, 2xPS/2, 1xPCMCIA, 1xLAN, 1xIrDA
ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ: 350x212x389mm
ΒΑΡΟΣ: 5,8 κιλά
SOFTWARE: Microsoft Windows 98SE
ΤΙΜΗ: 890.000 δρχ. + ΦΠΑ

νία του chipset με τη μνήμη γίνεται στα 64-bit, ενώ χρησιμοποιεί το AGP interface και ακολουθεί πλήρως το πρότυπο AGP 2x. Βέβαια, σε καμία περίπτωση η συγκεκριμένη λύση δεν μπορεί να θεωρηθεί ιδανική για τον gamer. Το chipset είναι αρκετά παλιό και δεν μπορεί να συγκριθεί σε απόδοση με καμία σύγχρονη κάρτα. Μπορεί μεν να εκτελέσει απλές τρισδιάστατες εφαρμογές, ωστόσο στα σύγχρονα παιχνίδια δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Το γεγονός μάλιστα ότι η κάρτα είναι ενσωματωμένη στο mainboard καθιστά αδύνατη την αναβάθμισή της.

Ο σκληρός δίσκος που διαθέτει το σύστημα είναι και αυτός συσκευή που χρησιμοποιείται σε φορητούς υπολογιστές. Εχει μέγεθος 2,5 ίντσες και χωρητικότητα 6GB. Η ταχύτητα που προσφέρει δεν μπορεί να ικανοποιήσει, καθώς είναι γνωστό ότι οι σκληροί δίσκοι των φορητών σε κανένα σημείο δεν αγγίζουν την απόδοση των δίσκων που χρησιμοποιούνται σε desktop υπολογιστή. Ακόμα και η χωρητικότητα δεν ικανοποιεί, τουλάχιστον σύμφωνα με τα δεδομένα των desktop υπολογιστών. Οι καινούριοι σκληροί δίσκοι κυκλοφορούν σε χωρητικότητες έως 45GB και σίγουρα τα 6GB φαίνονται ελάχιστα.

Ο υπολογιστής συνοδεύεται από ένα CD-ROM drive με μέγιστη ταχύτητα διαμεταγωγής δεδομένων 24x. Η συγκεκριμένη συσκευή είναι εγκατεστημένη στο μπροστινό μέρος του υπολογιστή και μπορεί πολύ εύκολα να αφαιρεθεί, όπως ακριβώς συμβαίνει και στα notebooks. Καθώς το σύστημα δεν διαθέτει χώρο για floppy, ο χρήστης μπορεί να αφαιρέσει το CD-ROM και να εγκαταστήσει το floppy που περιέχεται στο πακέτο. Η εναλλαγή γίνεται πολύ εύκολα. Υπάρχει επίσης δυνατότητα για τοποθέτηση δεύτερου σκληρού δίσκου στον ίδιο πάντα χώρο. Η εναλλαγή των διάφορων περιφερειακών μπορεί να γίνει με τον υπολογιστή ανοικτό, εφόσον χρησιμοποιείται λειτουργικό σύστημα Plug & Play, χάρη στο χαρακτηριστικό "hot-docking". Το υποσύστημα ήχου είναι συμβατό με τα πρότυπα SoundBlaster Pro και Windows Sound System (WSS). Το chipset που χρησιμοποιείται δεν είναι κάτι το πρωτοποριακό, ωστόσο ικανοποιεί, σε αντίθεση με τα δύο ηχεία που το Equium 2000 διαθέτει ενσωματωμένα. Ο παραγόμενος ήχος είναι μάλλον μέτριος και προτείνεται η χρήση κάποιου άλλου ζεύγους ηχείων, τα οποία μπορούν να συνδεθούν με τον υπολογιστή μέσω της εξόδου ήχου που διαθέτει το σύστημα.

Αν και το Equium 2000 ακολουθεί σχεδίαση φορητού, έχει αρκετές θύρες επικοινωνίας. Διαθέτει ενσωματωμένη κάρτα δικτύου, η οποία μπορεί να λειτουργήσει στα 100Mbps. Το σύστημα δεν μπορεί να δεχτεί PCI ή ISA κάρτες εξαιτίας έλλειψης χώρου και γι' αυτό το λόγο χρησιμοποιεί το πρότυπο PC Card για επέκταση. Στη δεξιά πλευρά του υπολογιστή συναντάμε μία υποδοχή για την τοποθέτηση δύο PC card Type II ή μίας PC card Type III. Βρίσκουμε επίσης υποδοχές για μικρόφωνο, ακουστικά, είσοδο ήχου, καθώς και ένα ποτενσιόμετρο για την άμεση ρύθμιση της έντασης του ήχου. Στο μπροστινό μέρος, όπως αναφέραμε νωρίτερα, υπάρχει το CD-ROM drive ή οποιαδήποτε άλλη συσκευή έχουμε τοποθετήσει, ενώ στον ίδιο χώρο υπάρχει μία θύρα υπερύθρων που ακολουθεί το πρότυπο IrDA 1.1. Η ύπαρξη της IrDA θύρας στο μπροστινό μέρος είναι αρκετά σημαντική, καθώς διευκολύνει την ασύρματη επικοινωνία με τις συσκευές που ακολουθούν το πρότυπο αυτό (κινητά τηλέφωνα, palmtops). Οι θύρες επικοινωνίας ολοκληρώνονται με την ύπαρξη δύο USB θυρών. Σημειώνουμε πως στην επάνω πλευρά της βάσης συναντάμε μία σειρά από ενδεικτικά εικονίδια. Η οθόνη που βρίσκεται τοποθετημένη πάνω από την κεντρική μονάδα είναι τύπου LCD. Η διαγώνιός της είναι 15 ίντσες και λειτουργεί σε ανάλυση 1.024x 768 pixels με δυνατότητα απεικόνισης πραγματικού χρώματος (32bit). Η ποιότητα που προσφέρει είναι εξαιρετική. Η διαύγειά της και η ζωντάνια των χρωμάτων την καθιστούν κορυφαία οθόνη, ανώτερη από οποιαδήποτε τυπική CRT. Ακόμα και έπειτα από πολύωρη εργασία, ο χρήστης δεν κουράζεται καθόλου, ενώ σημαντικό είναι το γεγονός ότι η ακτινοβολία και η θερμότητα που εκπέμπονται είναι μηδενικές. Η οθόνη περιστρέφεται ελαφρά ως προς τον κατακόρυφο άξονα, έτσι ώστε η τοποθέτησή της να μην προβληματίζει ιδιαίτερα.

TOSHIBA EQUIUM 2000

ΥΠΕΡ
- Αριστη σχεδίαση
- Μικρό βάρος/όγκος
- Υψηλή ευκρίνεια οθόνης

ΚΑΤΑ
- Μέτρια απόδοση
- Υψηλή τιμή



Η επικοινωνία του χρήστη με τον υπολογιστή γίνεται μέσω του πληκτρολογίου και του mouse που τον συνοδεύουν. Το πληκτρολόγιο συνδέεται σε μία θύρα PS/2, ενώ το mouse διασυνδέεται με το πληκτρολόγιο. Τόσο η εμφάνιση όσο και η αίσθηση που δίνουν δεν ικανοποιούν και θα έπρεπε να είχαν προσεχθεί περισσότερο σε ένα σύστημα αυτού του επιπέδου. Τέλος, πρέπει να σημειώσουμε ότι ο υπολογιστής διαθέτει ανεπτυγμένα χαρακτηριστικά διαχείρισης της ενέργειας, που συναντώνται κυρίως στους φορητούς υπολογιστές, ενώ το συνοδευτικό software περιορίζεται στα Windows 98.

Το Equium 2000 είναι περισσότερο ένα κόσμημα παρά ένας υπολογιστής. Αν και σε γενικές γραμμές η απόδοσή του είναι μέτρια, εντούτοις λειτουργεί άκρως ικανοποιητικά σε κάθε εφαρμογή γραφείου. Είναι προφανές ότι δεν συνιστάται για όσους θέλουν ένα PC-παιχνιδομηχανή, που να διαθέτει την τελευταία τεχνολογία. Ωστόσο, για browsing στο Internet, για σύνταξη εργασιών στο Word και το Excel και γενικά για οποιαδήποτε αντίστοιχη εργασία, είναι άκρως ικανοποιητικό και ξεκούραστο, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι προκαλεί εντύπωση και μόνο να το κοιτάζεις. PC

www.pcmaster.gr

Η δική σας home page!

Οι επιστολές σας τους τελευταίους μήνες ήταν επιτακτικές: "Καλά, βρε παιδιά, εδώ ακόμα και ο τελευταίος χλιμίντζουρας έχει ανεβάσει το δικό του site στο Internet. Είναι δυνατόν το αγαπημένο μας περιοδικό να έχει μείνει έξω από το χορό;" Δίκαιο το αίτημα και, βέβαια, έπρεπε να ικανοποιηθεί. Επειδή, όμως, το site του "PC Master" όφειλε να αποτελεί κάτι πολύ περισσότερο από μία απλή σελίδα στον Web, αργήσαμε λιγάκι να χορέψουμε. Πλέον όλα είναι έτοιμα και ελπίζω το αποτέλεσμα να δικαίωσε τις προσδοκίες όλων...

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr



Το site του "PC Master" σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια!

Www.pcmaster.gr: Αυτή είναι η μαγική διεύθυνση που στοχεύει να σας εισαγάγει στον on-line κόσμο των απανταχού pcmaster-άδων και όχι μόνο. Οταν ξεκινήσαμε το σχεδιασμό του site, σκεφθήκαμε αρκετά για το μοντέλο που θα έπρεπε να ακολουθήσουμε. Υπήρχαν ουκ ολίγα παραδείγματα από home pages περιοδικών στην Ελλάδα και το εξωτερικό, δεν βρήκαμε ωστόσο κάτι που να εκφράζει τη λογική και τη φιλοσοφία μας. Προτιμήσαμε, λοιπόν, να φτιάξουμε κάτι εξ ολοκλήρου δικό μας και όχι να ακολουθήσουμε κάποια από τις πολλές πεπατημένες. Αλλωστε, ο σκοπός μας δεν ήταν να κατασκευάσουμε ένα site απλώς και μόνο για να υπάρχει και να λέμε πως πλέον διαθέτουμε κι εμείς τη δική μας on-line παρουσία, αλλά να δημιουργήσουμε μία ξεχωριστή on-line κοινότητα, πάντοτε σε στενή και άμεση συνάρτηση με το ίδιο το περιοδικό, που να είναι σε θέση να προεκτείνει την οντότητά του με βάση τις ιδιαιτερότητες που διέπουν το Internet. Με λίγα λόγια, αντιμετωπίσαμε τη home page του "PC Master" θεσμικά και όχι ως ένα τυπικό καθήκον που έπρεπε να φέρουμε εις πέρας. Ας αφήσουμε, όμως, κατά μέρος τις πολλές θεωρίες και ας δούμε μαζί τι μπορείτε να βρείτε στο www.pcmaster.gr.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

Στην αριστερή πλευρά της σελίδας μας υπάρχει ένα frame που περιέχει ορισμένες από τις βασικότερες ενότητες του site. Η πρώτη από αυτές φέρει τον τίτλο "PC Master" και περιέχει λίγα λόγια για το περιοδικό, ώστε να γνωρίσουν και οι μη αναγνώστες επισκέπτες μας περί τίνος πρόκειται, καθώς και τα συνοπτικά περιεχόμενα του εκάστοτε τεύχους και των δύο συνοδευτικών CD-ROMs. Ακριβώς από κάτω, βρίσκεται η ενότητα "Συντακτική Ομάδα", όπου αναγράφονται οι συντάκτες του "PC Master", ενώ για τους περίεργους υπάρχουν και φωτογραφίες συντακτών, οι οποίες θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα.

ΣΤΗΛΕΣ

Η τρίτη ενότητα περιέχει τα πλήρη κείμενα ορισμένων επιλεγμένων στηλών του περιοδικού μας (Μεταξύ Μας, PC Expert, Press Start, Web Authoring, Do it Yourself, How To) που δημοσιεύθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια του 2000. Η ενημέρωση των άρθρων γίνεται ανά δεκαπενθήμερο και καλύπτει την ύλη μέχρι το προηγούμενο τεύχος από αυτό που κάθε φορά κυκλοφορεί στα περίπτερα. Στην ενότητα αυτή υπάρχουν ακόμα δύο στήλες, οι "Editorial" και "Νέα", το περιεχόμενο των οποίων δεν αποτελεί αντιγραφή των αντίστοιχων στηλών του περιοδικού, αφού κάτι τέτοιο δεν θα είχε νόημα. Συγκεκριμένα, η στήλη "Νέα" ανανεώνεται σε καθημερινή βάση με ό,τι νεότερο συμβαίνει στο χώρο των PCs και της πληροφορικής και κρίνουμε πως σας ενδιαφέρει, ενώ στο "Editorial" θα βρίσκετε άρθρα γραμμένα ειδικά για το site του "PC Master", τα οποία δεν φιλοξενούνται στις σελίδες του περιοδικού.

FORUM & CHAT ROOM: Η ΑΜΕΣΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΑΣ

Φυσικά, από το site του "PC Master" δεν θα μπορούσαν να λείπουν το forum και το chat room. Στο πρώτο οι αναγνώστες και φίλοι του περιοδικού μας μπορούν να θέτουν "επί τάπητος" τους προβληματισμούς, τις απόψεις αλλά και τις ερωτήσεις τους για θέματα κοινού ενδιαφέροντος, κάνοντας post ένα ή περισσότερα μηνύματα. Για να αφήσει κάποιος ένα μήνυμα στο forum απαιτείται καταρχήν να έχει δώσει ένα nickname και μία e-mail address, στην οποία θα λάβει το απαραίτητο για την ενεργό συμμετοχή του password. Η διαδικασία αυτή είναι δυστυχώς αναγκαία για λόγους ασφάλειας, αφού πάντοτε υπάρχουν οι γνωστοί "καλοθελητές" που προσπαθούν να γνωστοποιήσουν την παρουσία τους με άσχημο τρόπο, ενοχλώντας όσους επιθυμούν πραγματικά το γόνιμο και ουσιαστικό διάλογο. Βέβαια, όσοι από αυτούς έσκασαν μύτη στο forum μας απομονώθηκαν αμέσως. Ετσι, οι υπόλοιποι μπορούν ανενόχλητοι να συζητούν χωρίς την παρουσία ανεπιθύμητων, πότε με τη δέουσα σοβαρότητα και πότε με πηγαίο χιούμορ, το οποίο άλλωστε δεν λείπει από τους αναγνώστες του "PC Master".

Οσοι θέλετε να θέσετε τις ερωτήσεις σας προς τη Σύνταξη του περιοδικού μας και να λάβετε άμεση απάντηση, το forum είναι το καλύτερο μέσο για να το πράξετε, αφού και εμείς μπαίνουμε σε αυτό καθημερινά, διαβάζουμε τα μηνύματά σας και απαντάμε σε όσα χρειάζεται. Επειδή μάλιστα αποτελεί επιθυμία μας να είναι πλήρως παραμετροποιημένο στις δικές σας επιθυμίες και γούστα, λαμβάνουμε διαρκώς υπόψη τις προτάσεις σας για τη βελτίωσή του. Ηδη έχει εισαχθεί search engine, δυνατότητα για να βλέπετε τα threads expanded ή collapsed, καθώς και επιλογή για τον αριθμό των μηνυμάτων που θα εμφανίζονται ταυτόχρονα στην οθόνη σας. Σημειώνουμε εδώ πως το "PC Master" είναι ένα από τα ελάχιστα περιοδικά στον κόσμο που προσφέρουν τη δυνατότητα στους αναγνώστες τους να ασκούν ακόμα και αυστηρή κριτική σε αυτά, προσφέροντας ένα μέσο, όπως το forum, που δεν μπορεί να φιλτραριστεί ή να λογοκριθεί χωρίς σοβαρό λόγο (αν κάποιος μάς κρίνει σκληρά -πλην όμως με επιχειρήματα- και εμείς του σβήσουμε το μήνυμα, όσοι το έχουν ήδη διαβάσει θα μας κατηγορήσουν και με το δίκιο τους). Επειδή όμως καθαρός ουρανός αστραπές δεν φοβάται, το "PC Master" τολμά και προς αυτή την κατεύθυνση, δείχνοντας ότι δεν αποφεύγει τη φωνή των φίλων του, αλλά αντίθετα την επιζητά και την ακούει με προσοχή.

Στο chat room όσοι επιθυμούν μπορούν να κλείνουν on-line συναντήσεις για άμεση κουβεντούλα και επαφή σε πραγματικό χρόνο. Διαλέγετε το nickname σας, πατάτε το κουμπί "chat" και... είστε έτοιμοι! Στα δεξιά φαίνονται τα nicknames των χρηστών που βρίσκονται ανά πάσα στιγμή στο chat, ενώ υπάρχει η δυνατότητα να στείλετε private message σε κάποιον χρήστη, κάνοντας κλικ πρώτα στο όνομά του και στη συνέχεια στην αντίστοιχη επιλογή.

ΤΑ ΚΟΜΙΞ ΤΟΥ "PC MASTER"

Δεν θα μπορούσαν, φυσικά, να λείπουν από το site μας τα περίφημα κόμιξ των σκιτσογρά-

STRANGERS IN A STRANGE LAND

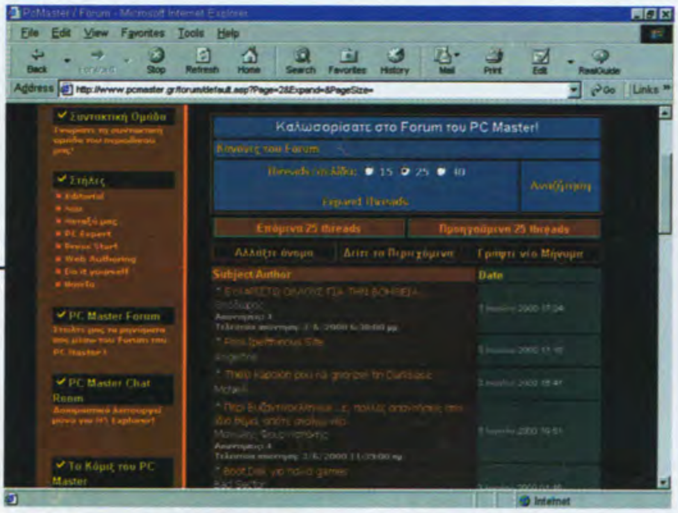
(από τη στήλη "Editorial" του PC Master site)

Την τελευταία φορά που κοίταξα τα μηνύματα στο forum του PC Master site, το πρώτο που πέρασε από το μυαλό μου ήταν "Θεέ μου, έχουμε γίνει τόσο πολλοί;".

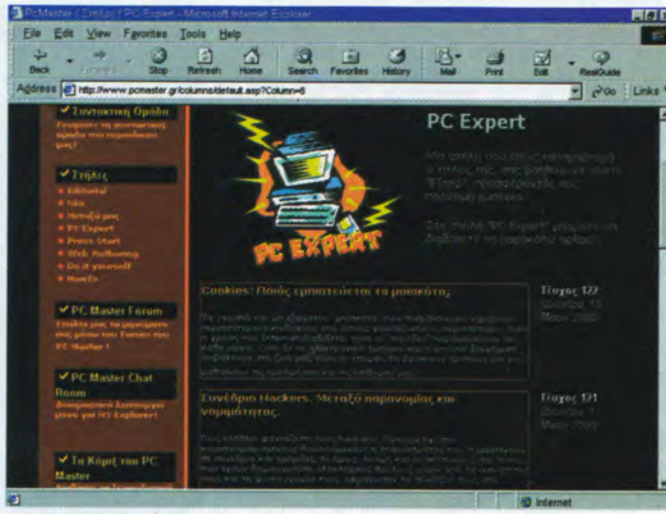
Και όντως, όχι μόνο έχουμε γίνει πολλοί, αλλά και σε μεγάλο βαθμό διαφορετικοί. Αλλος θέλει περισσότερα παιχνίδια, άλλος γουστάρει τον προγραμματισμό, άλλος αμφισβητεί τα πάντα, άλλος βλέπει το μέλλον με απαισιοδοξία και πάει λέγοντας. Το όμορφο βέβαια είναι πως, μέσα σε αυτό τον κυκεώνα των ποικιλόμορφων και συχνότατα αντικρουόμενων απόψεων και αντιλήψεων, έχουμε όλοι ένα κοινό σημείο που μας ενώνει: την αγάπη μας γι' αυτόν το διάολο που λέγεται PC και ο οποίος απασχολεί ένα μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου μας - είτε με τον ένα είτε με τον άλλο τρόπο.

Η αλήθεια είναι πως, στο πλαίσιο μιας κοινωνίας που ζητά να εργαζόμαστε συνεχώς γι' αυτήν κυνηγώντας στόχους που κάποιοι φρόντισαν να θέσουν πριν από εμάς για μας, ο ελεύθερος χρόνος ολοένα λιγοστεύει - γι' αυτόν ακριβώς το λόγο γίνεται πιο σημαντικός. Αφού λοιπόν δεν μας περισσεύει, φυσικό είναι όλοι να επιθυμούμε να τον εκμεταλλευόμαστε με τον πιο δημιουργικό τρόπο, ανάλογα βέβαια με τα προσωπικά μας γούστα, ώστε κανένα λεπτό να μην πηγαίνει χαμένο. Ταυτόχρονα, όμως, οξύνονται οι αντιθέσεις και οι αντιπαραθέσεις, όχι επειδή δεν καταλαβαίνουμε πως κάποιος μπορεί να έχει διαφορετικές προτιμήσεις από τις δικές μας (αυτό το ξέρουμε πολύ καλά), αλλά επειδή καθένας διεκδικεί έντονα το δικό του μερίδιο στην πίτα, την επιβολή των δικών του "Ευαίσθητων Προσωπικών Δεδομένων", για να χρησιμοποιήσω μία έκφραση που είναι πολύ της μόδας τελευταία. Επειδή, λοιπόν, κάθε πίτα έχει ένα συγκεκριμένο -και, δυστυχώς, περιορισμένο- πλήθος κομματιών, κάποιοι θα χορτάσουν και κάποιοι θα μείνουν νηστικοί. Είναι δύσκολο να ικανοποιείς πλήρως κάθε φορά τους πάντες και τα πάντα ή -έστω- να δημιουργείς την ψευδαίσθηση πως είσαι σε θέση να το κάνεις (ακόμα και οι πολιτικοί μας, που είναι ειδήμονες σε κάτι τέτοια, δυσκολεύονται πια να τα φέρουν βόλτα). Σε έναν τομέα μάλιστα όπως ο κόσμος των PCs, όπου η εξειδίκευση έχει λάβει τεράστιες διαστάσεις, η πραγματικότητα αυτή μεγεθύνεται πολλαπλάσια. "Μην κάνετε, βρε παιδιά, το Warcraft 3 σε 3D", "μα όχι, τι είναι αυτά που λες, το 3D είναι το μέλλον", "βαριέμαι να βλέπω συνέχεια το ίδιο interface στα sequels", "μην τολμήσετε να αλλάξετε το interface, γιατί θα χάσετε το κοινό σας", "γιατί βαθμολογήσατε το εκπληκτικό παιχνίδι 'Τα Λέπια της Σαλαμάνδρας' μόνο με 86, ενώ άξιζε τουλάχιστον 99;", "όχι, βρε παιδιά, και 86 στα 'Λέπια της Σαλαμάνδρας', μια μάπα και μισή ήτανε" και πάει λέγοντας...

Αυτό ήταν λοιπόν; Είμαστε όλοι "Strangers in A Strange Land", ο ένας με το κοντό του και ο άλλος με το μακρύ του, έτοιμοι να ακονίσουμε τα μαχαίρια στην πρώτη κόντρα; Οχι βέβαια! Αυτό διότι, αν και υπάρχουν αρκετά "μικρά" που μας χωρίζουν, κάτι "μεγάλο" θα μας ενώνει πάντα, που δεν είναι άλλο από την όμορφη, μοναδική κοινότητα στην οποία είμαστε όλοι μέλη και η οποία θα βρίσκεται πάντοτε υπεράνω κάθε προσωπικής διαφωνίας, κάθε υποκειμενικής αντίληψης των πραγμάτων. Αυτό, λοιπόν, που θα ήθελα να ξέρετε είναι πως όλοι εμείς εδώ στο "PC Master" είμαστε περήφανοι που ζούμε καθημερινά με όλους εσάς σε αυτή την κοινότητα - μαζί τη φτιάξαμε, μαζί και θα τη συνεχίσουμε... όπου μας πάει! Αλλωστε, αυτό που έχει πραγματική σημασία είναι το ίδιο το ταξίδι - ποιος νοιάζεται για τον προορισμό;



Το πιο ζωντανό forum στο ελληνικό Internet είναι εδώ και περιμένει και τη δική σας συμμετοχή.



Τμήμα από το section που φιλοξενεί άρθρα από παλιότερα τεύχη του περιοδικού.

φων μας, που δεν προλάβαμε καλά-καλά να καθιερώσουμε κι αμέσως άρχισαν να μας μιμούνται κι άλλα περιοδικά του χώρου (ονόματα δεν λέμε, υπολήψεις δεν θίγουμε). Στην αντίστοιχη ενότητα θα διαβάσετε όλα τα κόμιξ που έχουν δημοσιευθεί στο περιοδικό μας μέχρι το προηγούμενο τεύχος από αυτό που κάθε φορά κυκλοφορεί, ενώ και εδώ η ανανέωση γίνεται κάθε δεκαπενθήμερο.

Η ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΓΝΩΜΗ

Θέλετε να γράψετε ένα δικό σας άρθρο και να το δείτε δημοσιευμένο στο site του "PC Master"; Αν αυτό είναι το κρυφό σας μεράκι, τότε "Η Δική σας Γνώμη" είναι εδώ για εσάς! Γράψτε το άρθρο σας για οποιοδήποτε θέμα από τον κόσμο της πληροφορικής, στείλτε το και... πού ξέρετε; Ισως σε μερικές ώρες να νιώσετε τη χαρά που αισθάνονται οι συντάκτες του αγαπημένου σας περιοδικού (αν και δεν έχω βρει μέχρι στιγμής τρόπο να εξομοιώνω virtually το μαστίγωμα που κανονικά συνοδεύει κάθε παράδοση άρθρου, οπότε αναγκαστικά δεν θα απολαύσετε το πλήρες τελετουργικό σε όλο του το μεγαλείο). Σημειώνω εδώ πως τα άρθρα που γράφετε στέλνονται πρώτα αυτόματα σε εμένα μέσω e-mail, για να επιλέξω στη συνέχεια όσα είναι κατάλληλα προς δημοσίευση - όχι επειδή έχω καμιά διάθεση να σας λογοκρίνω, αλλά διότι πολλοί χρησιμοποιούν τη "Δική σας Γνώμη" για να κάνουν ερωτήσεις προς το περιοδικό ή να σχολιάσουν κάτι σε μια-δυο γραμμές, κάτι που δεν έχει θέση εδώ, αλλά στο forum.

POLLS

Φεύγοντας από το frame και περνώντας στον κυρίως κορμό του www.pcmaster.gr, θα συναντήσετε στα δεξιά τα Polls μας. Για όσους δεν ξέρουν, πρόκειται για μικρές δημοσκοπήσεις, όπου θέτουμε ορισμένα θέματα και πιθανές απαντήσεις τύπου multiple choice, από τις οποίες διαλέγετε μία - αυτήν που προσεγγίζει τη δική σας άποψη επί του συγκεκριμένου θέματος.

Η συμμετοχή στα polls είναι πολύ απλή (διαλέγετε "Ψηφίστε" και μαρκάρετε στη φόρμα που θα εμφανιστεί την απάντηση που επιθυμείτε), ενώ μπορείτε ανά πάσα στιγμή να δείτε τα μέχρι στιγμής αποτελέσματα, την ημερομηνία έναρξης και λήξης του poll, καθώς και τα τελικά αποτελέσματα προηγούμενων polls. Εχετε τη δυνατότητα να ψηφίσετε μονάχα μία φορά σε κάθε poll.

TOP DOWNLOADS

Αλλη μία ενότητα στη δεξιά πλευρά του www.pcmaster.gr με προφανή βέβαια σκοπό. Εδώ θα βρείτε χρήσιμα tools και utilities χωρισμένα σε θεματικές κατηγορίες, οι οποίες τις αμέσως επόμενες ημέρες θα εμπλουτιστούν, ενώ σκοπεύουμε να συμπεριλάβουμε και τα δικά σας προγράμματα, ώστε να υπάρχει ένας ενιαίος χώρος και γι' αυτά. Τα downloads είναι ένας από τους τομείς που θα γνωρίσουν σύντομα θεαματική βελτίωση στο site του "PC Master". Μείνετε, λοιπόν, συντονισμένοι διότι σας περιμένουν μπόλικες εκπλήξεις!

THE SITES WITHIN

Από την κεντρική home page του "PC Master" θα βρείτε links που οδηγούν σε άλλες ενδιαφέρουσες σελίδες του περιοδικού μας για το διαγωνισμό Web Master 2000 (www.pcmaster.gr/web2000), το πρόσφατο Grand Prix (www.pcmaster.gr/grandprix), καθώς και τα MUDs (www.pcmaster.gr/muds). Για τα θέματα αυτά έχουμε ήδη συμπεριλάβει σχετικά άρθρα σε αμέσως προηγούμενα τεύχη, οπότε όσοι επιθυμείτε να αντλήσετε περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να ανατρέξετε σε αυτά.

ΚΑΛΑ ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΑΛΛΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΑ GAMES;

Εύλογο το ερώτημα, αφού στο site δεν θα βρείτε καθόλου game reviews ή κόλπα και λύσεις για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Λέτε να τα αγνοήσαμε; Και βέβαια όχι! Ακριβώς το αντίθετο συμβαίνει, αφού αποφασίσαμε να αφιερώσουμε σε αυτά ένα ξεχωριστό, πλήρες site, το ανανεωμένο GameWeb. Κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού θα είναι και αυτό έτοιμο, οπότε η αναμονή σας δεν θα αργήσει να λάβει τέλος. Φυσικά, είναι περιττό να προσθέσω πως το "PC Master" θα σας ενημερώσει αμέσως μόλις το site των gamers βρίσκεται στη φάση των εγκαινίων του και, βέβαια, δεν θα παραλείψει να σας κάνει μία αναλυτική ξενάγηση και για αυτό.

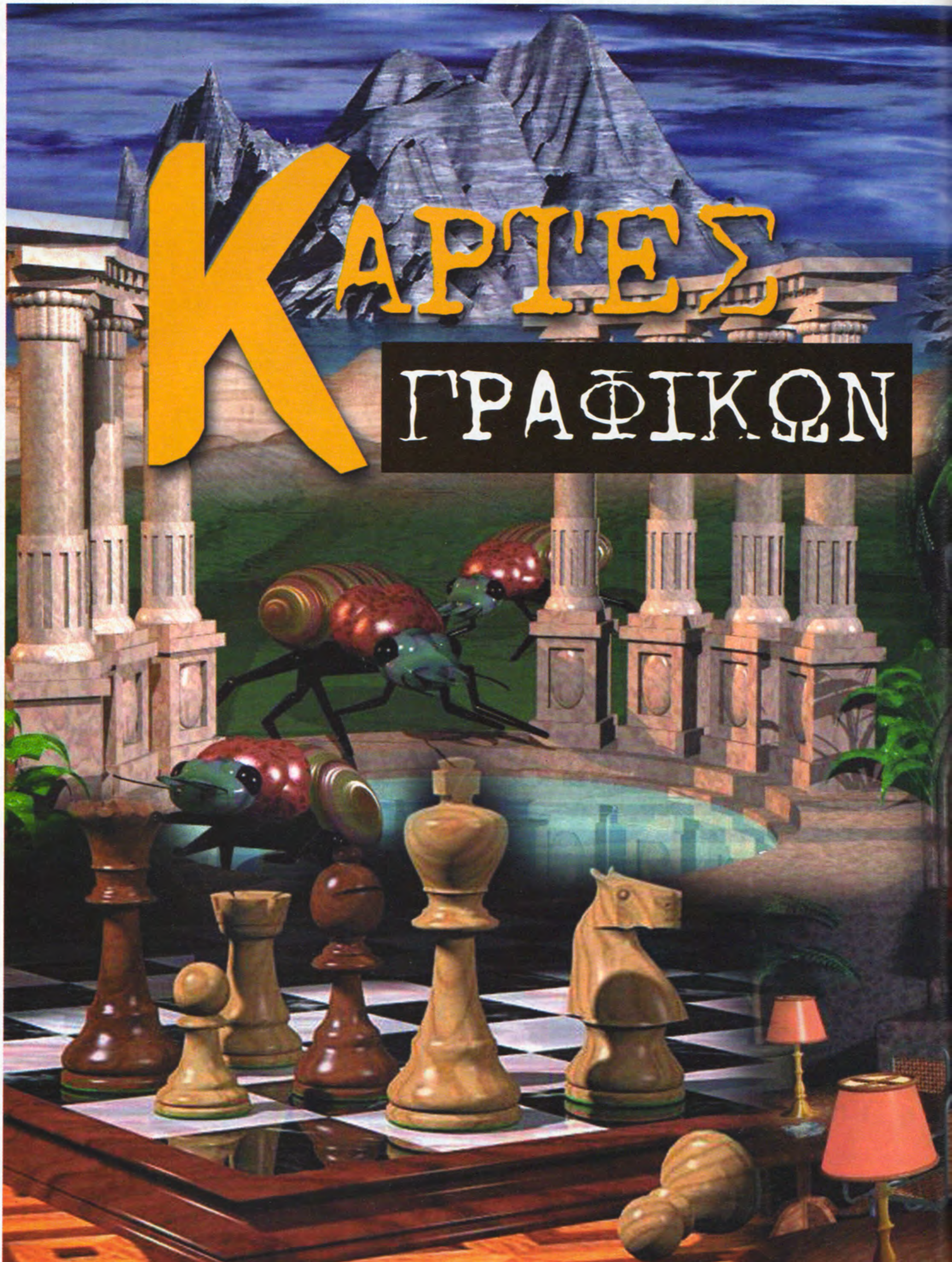
THE HEAT GOES ON

Τελειώσαμε εδώ; Οχι φυσικά! Οσα διαβάσατε μέχρι τώρα δεν είναι παρά μόνον η αρχή. Αν νομίζετε πως ανήκουμε σε αυτούς που επαναπαύονται στις δάφνες τους και στη συνέχεια την κάνουν αραχτοί, μάλλον δεν μας ξέρετε καλά. Καταρχήν, οι δικές σας προτάσεις είναι όχι μόνο ευπρόσδεκτες αλλά και αναγκαίες, ώστε στη διεύθυνση www.pcmaster.gr να βρίσκετε τη δική σας home page, το προσωπικό σας on-line σπίτι. Μην παραλείψετε, λοιπόν, να μας στείλετε τις κρίσεις και τις απόψεις σας με e-mail στο pcmaster@compupress.gr. Πέρα από αυτά, σύντομα θα δείτε προσθήκες, ανανεώσεις και εκπλήξεις στο site που ούτε καν τις φαντάζεστε! Ομως, κάθε πράγμα στον καιρό του. Προς το παρόν απολαύστε το site και σας υποσχόμαστε πως με αυτά που σας ετοιμάζουμε (συγγνώμη που δεν γινόμαστε πιο συγκεκριμένοι, αλλά... οι αντιγραφείς καραδοκούν στη γωνία) δεν θα προλάβετε να το βαρεθείτε. Στο www.pcmaster.gr η ρουτίνα δεν ανήκει στις διαθέσιμες επιλογές.

PC



Εκρηκτικές επιδόσεις για ασυμβίβαστους
gamers
Microsoft
SideWinder®
NEO
DUAL STRIKE
GAME PAD PRO
GAME PAD
PLUG & PLAY
FORCE FEEDBACK
PRO
FORCE FEEDBACK
WHEEL
PRECISION PRO
PRECISION RACING
WHEEL
FREESTYLE PRO
©2000 Microsoft Corporation, Microsoft, SideWinder είναι σήματα κατατεθέντα ή εμπορικά σήματα της Microsoft Corporation για τις Ηνωμένες Πολιτείες και/ή άλλες χώρες. Άλλα προϊόντα και ονόματα εταιριών που αναφέρονται μπορεί να είναι λογότυπα/εμπορικά σήματα των αντίστοιχων εταιριών.
Microsoft
www.microsoft.com/sidewinder


ΚΑΡΤΕΣ
ΓΡΑΦΙΚΩΝ



Οι απανταχού της υφηλίου gamers περιμένουν με ανυπομονησία κάθε 6 μήνες τι καινούριο θα τους προσφέρει η βιομηχανία του hardware για να εξοπλιστούν όσο καλύτερα γίνεται. Η κάρτα γραφικών είναι το ουσιαστικότερο όπλο σε αυτή τη μάχη. Πριν από μερικά χρόνια, η απόδοση ενός παιχνιδιού εξαρτιόταν κατά κύριο λόγο από την ισχύ του επεξεργαστή. Σήμερα, όμως, η κάρτα γραφικών είναι αυτή που επιτρέπει στο χρήστη να παίζει με υψηλά frame rates και καταπληκτικά γραφικά. Οι σύγχρονες κάρτες γραφικών έχουν πλέον αγγίξει αφάνταστα επίπεδα απόδοσης, προσφέροντας επιδόσεις που μέχρι πρότινος χαρακτήριζαν τα συστήματα της Silicon Graphics και πραγματική φωτορεαλιστική ποιότητα στα τρισδιάστατα περιβάλλοντα.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr



Μπείτε στον κόσμο των τριών διαστάσεων!

Η κάρτα γραφικών είναι το πιο σημαντικό από τα εξαρτήματα ενός υπολογιστή που προορίζεται για παιχνίδια. Ακόμα και ο πιο γρήγορος επεξεργαστής μπορεί να φαίνεται εξαιρετικά αργός σε πάρα πολλές εφαρμογές, εάν δεν συνοδεύεται από μία σύγχρονη κάρτα γραφικών. Αντίστοιχα, ένας μέτριος σε απόδοση επεξεργαστής μπορεί να "αναζωογονηθεί" από μία κάρτα γραφικών με σύγχρονα χαρακτηριστικά. Ωστόσο, η εξέλιξη της τεχνολογίας των καρτών γραφικών είναι τόσο ραγδαία ώστε πολύ δύσκολα θα μπορούσε κάποιος να την ακολουθεί συνεχώς. Τα μοντέλα αλλάζουν και αντικαθίστανται από νεότερα δύο φορές το χρόνο. Τα γραφικά βελτιώνονται συνεχώς και νέες τεχνικές απεικόνισης εμφανίζονται, κάνοντας από τη μία το χρήστη χαρούμενο για αυτά που βλέπει, ελαφρύνοντας όμως από την άλλη την τσέπη του από μεγάλα χρηματικά ποσά. Η τεχνολογία πληρώνεται αδρά και γι' αυτό χρειάζεται μεγάλη προσοχή κατά την επιλογή της σωστής για το χρήστη λύσης.

Οι λύσεις που προσφέρονται είναι πολλές και η κατάσταση στην αγορά μάλλον χαώδης, καθώς καθένας λέει ό,τι θέλει, χωρίς να διαθέτει κάποια στοιχεία προκειμένου να στηρίξει τα λεγόμενά του. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν 5 εταιρίες που ανταγωνίζονται μεταξύ τους για το ποια θα είναι η τελική κυρίαρχη στη μάχη των τρισδιάστατων γραφικών. Πρόκειται για τις 3dfx, Ati, Matrox, nVidia και S3. Καθεμία διαθέτει ξεχωριστά μοντέλα και στοχεύει στην κορυφή, όμως η μάχη είναι δύσκολη και ο νικητής μπορεί να βρεθεί από τη μια στιγμή στην άλλη τελευταίος. Τρανό παράδειγμα η 3dfx, η εταιρία που ουσιαστικά έφερε τα 3D γραφικά στο χώρο των PCs, και η οποία σήμερα έχει χάσει τα σκήπτρα και προσπαθεί απεγνωσμένα να επανέλθει στην κορυφή.

Μία επιτυχημένη κάρτα γραφικών χαρακτηρίζεται έτσι μόνο εφόσον πληροί κάποιες βασικές προϋποθέσεις, οι οποίες αναπροσαρμόζονται σύμφωνα με την τεχνολογία. Στη συνέχεια θα αναφέρουμε ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά που πρέπει να αναζητάμε από μία κάρτα.

DIRECT3D, OPENGL & GLIDE: Η ΜΑΧΗ ΤΟΥ API ΚΑΛΑ ΚΡΑΤΕΙ

Με τον όρο API (Application Programming Interface) εννοούμε τον τρόπο εκείνο με τον οποίο γίνεται η εκμετάλλευση των 3D δυνατοτήτων των καρτών γραφικών. Τα APIs που χρησιμοποιούνται είναι τρία: τα Direct3D, OpenGL και Glide. Το Direct3D αναπτύσσεται από τη Microsoft, είναι το πιο διαδεδομένο και έχει πλέον εξελιχθεί σε εντυπωσιακό βαθμό. Στην

τελευταία έκδοσή του, που περιλαμβάνεται στο DirectX 7.0, προσφέρει υποστήριξη του Transformation & Lighting από τον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών. Ως γνωστόν, το Direct3D είναι ένα μέρος του συνόλου των DirectX APIs, το οποίο δρα ως μεσολαβητής μεταξύ μίας εφαρμογής και της κάρτας γραφικών, ώστε να ενεργοποιηθούν τα 3D χαρακτηριστικά της τελευταίας. Ετσι, δεν απαιτείται η ανάπτυξη ξεχωριστού κώδικα που θα είναι συμβατός με την αρχιτεκτονική σχεδίαση του εκάστοτε chip.

Πλέον, το Direct3D έχει ενισχύσει σημαντικά τη θέση του έναντι σε εξειδικευμένα APIs, όπως το OpenGL (χρησιμοποιείται πρωτίστως για επαγγελματικούς σκοπούς) και το Glide (το χρησιμοποιούν οι κάρτες γραφικών της 3dfx Interactive). Για το λόγο αυτόν εξάλλου η 3dfx Interactive, με ανακοίνωσή της στις 6 Δεκεμβρίου 1999, έκανε γνωστό ότι ελευθερώνει τον κώδικα του Glide για περαιτέρω ανάπτυξη και προώθηση από τρίτους κατασκευαστές.

Το API λειτουργεί τόσο κάτω από τα Windows 95 όσο και κάτω από τα Windows 98. Τα Windows NT 4.0, με την προσθήκη του Service Pack 3 ή νεότερου, περιλαμβάνουν υποστήριξη του Direct3D αλλά στην -πεπαλαιωμένη- υλοποίηση του DirectX 3.0. Τα Windows 2000 υποστηρίζουν την τελευταία έκδοση του DirectX, καθώς και πλήρη υποστήριξη για OpenGL, μέσω του driver της εκάστοτε κάρτας γραφικών.

TRANSFORMATION & LIGHTNING: ΤΟ "MUST" ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ

Η nVidia, με την παρουσίαση του GeForce 256 chipset, χάραξε μία νέα εποχή στο χώρο των 3D accelerators. Το συγκεκριμένο chipset υπήρξε το πρώτο που υποστηρίζει την τεχνική Μετατροπής και Φωτισμού (Transformation & Lighting). Μέχρι σήμερα, οι διαδικασίες που αφορούσαν στην ανωτέρω τεχνική υλοποιούνταν αποκλειστικά από τον επεξεργαστή του συστήματος. Ετσι, ο επεξεργαστής επιβαρυνόταν με ακόμα μία λειτουργία, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να αποδώσει τα μέγιστα. Με την έλευση του DirectX 7.0, ωστόσο, προσφέρεται η δυνατότητα στην κάρτα γραφικών να υλοποιεί τις ανωτέρω λειτουργίες, εφόσον περιλαμβάνει εξειδικευμένο επεξεργαστή για αυτόν το σκοπό. Το GeForce 256 της nVidia, σύμφωνα με την κατασκευάστρια, έχει δυνατότητα απόδοσης 15 εκατομμυρίων πολυγώνων ανά δευτερόλεπτο, τιμή 5-10 φορές μεγαλύτερη από αυτήν που προσφέρουν οι πιο σύγχρονοι επεξεργαστές. Ετσι, ο επεξεργαστής του συστήματος μπορεί να αφοσιωθεί σε άλλες λειτουργίες, όπως στην τεχνητή νοημοσύνη ενός παιχνιδιού. Σημειώνουμε επίσης πως το Savage2000 της S3, που αναμένεται να έχει κάνει την εμφάνισή του τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα περιλαμβάνει επεξεργαστή T&L.

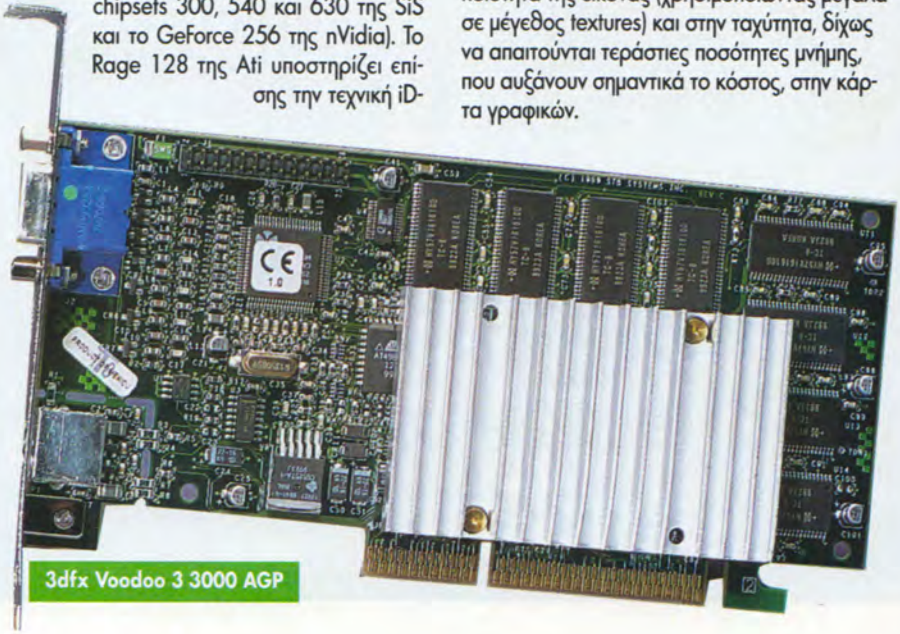
Τα παιχνίδια που θα κάνουν χρήση του εξειδικευμένου T&L της κάρτας γραφικών θα διαθέτουν τόσο μεγάλο αριθμό πολυγώνων, ώστε θα προσφέρουν ρεαλιστικές σκηνές με χαρακτήρες απίστευτα αληθοφανείς. Το αποτέλεσμα είναι γραφικά που μπορούν άνετα να συγκριθούν με τα γραφικά που παράγουν επαγγελματικά workstations ή τα κορυφαία coin-ops.

ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ DVD: HOME CINEMA ΣΤΟ PC

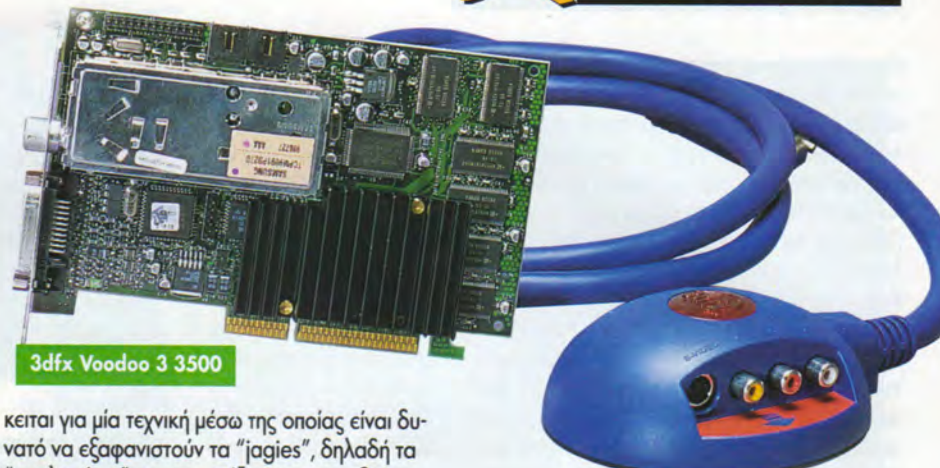
Αν και το DVD δεν έχει ακόμα εδραιωθεί, σιγά σιγά τείνει να γίνει απαραίτητο περιφερειακό ενός υπολογιστή. Παλαιότερα, για να μπορέσουμε να παρακολουθήσουμε ταινίες DVD, ήταν απαραίτητος ένας MPEG-2 αποκωδικοποιητής. Ωστόσο, σήμερα, οι σύγχρονες κάρτες γραφικών, σε συνάρτηση με την αύξηση της επεξεργαστικής ισχύος, καθιστούν την αναπαραγωγή DVD ταινιών μέσω της κάρτας γραφικών μία εύκολη υπόθεση. Ωστόσο χρειάζεται προσοχή στις ικανότητες κάθε κάρτας, καθώς από chipset σε chipset οι αλλαγές είναι σημαντικές. Ολες οι σύγχρονες κάρτες γραφικών είναι ικανές να αναπαράγουν DVD video, καθώς υποστηρίζουν τα απαιτούμενα overlays. Ωστόσο, λίγες είναι εκείνες που μπορούν να το κάνουν χωρίς να επιβαρύνουν εξ ολοκλήρου τον επεξεργαστή. Οι απαιτούμενες τεχνικές, ώστε να μην επιβαρύνεται ο επεξεργαστής, είναι το motion compensation και το iDCT. Το πρώτο υποστηρίζεται από αρκετά chipsets (Rage Pro και Rage 128 της ATI, Savage3D, Savage4 και Savage 2000 της S3, το υποσύστημα γραφικών του chipset i810 της Intel, τα chipsets 300, 540 και 630 της SiS και το GeForce 256 της nVidia). Το Rage 128 της Ati υποστηρίζει επίσης την τεχνική iDCT, ελαχιστοποιώντας την επιβάρυνση του επεξεργαστή. Με μία κάρτα γραφικών που περιλαμβάνει chipset το οποίο κάνει χρήση του motion compensation, είναι δυνατό να παρακολουθήσουμε ταινίες DVD με πολύ καλή απόδοση, ακόμα και σε επεξεργαστές με συχνότητα λειτουργίας 300MHz. Στην αντίθετη περίπτωση, χρησιμοποιώντας, για παράδειγμα, μία TNT2 Ultra ή Voodoo 3 κάρτα, είναι απαραίτητος ένας ταχύτατος επεξεργαστής για να μην έχουμε απώλεια frames. Οι κάρτες γραφικών της 3dfx δεν υποστηρίζουν κανένα χαρακτηριστικό ώστε η αναπαραγωγή DVD που επιτυγχάνουν να χαρακτηριστεί ως hardware.

AGP

Ο δίαυλος AGP (Accelerated Graphics Port) είναι το μέσο επικοινωνίας της κάρτας γραφικών με τον υπολογιστή. Αν και υπάρχουν ακόμα κάρτες που κυκλοφορούν σε PCI μορφή, εντούτοις το AGP είναι αυτό που χρησιμοποιείται κατά κόρον. Το AGP βασίζεται σε δύο κεντρικά τεχνολογικά χαρακτηριστικά. Το πρώτο είναι η δυνατότητα χρησιμοποίησης της κεντρικής μνήμης του υπολογιστή ως μνήμης αποθήκευσης. Αμεσο αποτέλεσμα είναι ορισμένες λειτουργίες που αφορούν στο 3D, όπως το texture mapping και το Z-buffering, να πραγματώνονται εκεί. Το δεύτερο τεχνολογικό χαρακτηριστικό του AGP είναι η σημαντικά αυξημένη μεταφορά δεδομένων σε σχέση με το PCI bus. Το πρότυπο AGP 1X προσφέρει 264MB/s μέγιστη μεταφορά δεδομένων, το AGP 2X 528MB/s και το AGP 4X αγγίζει το 1GB/s. Αντίθετα, το PCI bus μπορεί να μεταφέρει τα δεδομένα με μόλις 133MB/s. Το AGP υπόσχεται (και συνήθως πραγματοποιεί) αύξηση στην ποιότητα της εικόνας (χρησιμοποιώντας μεγάλα σε μέγεθος textures) και στην ταχύτητα, δίχως να απαιτούνται τεράστιες ποσότητες μνήμης, που αυξάνουν σημαντικά το κόστος, στην κάρτα γραφικών.



3dfx Voodoo 3 3000 AGP


3dfx Voodoo 3 3500

Οι σύγχρονες κάρτες γραφικών χρησιμοποιούν το AGP 4X, το οποίο υποστηρίζεται από τα chipsets i820 της Intel και Apollo Pro 133A της VIA. Το παλαιότερο και άκρως διαδεδομένο 440 BX chipset υποστηρίζει AGP 2x, ωστόσο οι σύγχρονες κάρτες λειτουργούν απρόσκοπτα, καθώς συντονίζονται στη χαμηλότερη ταχύτητα του BX. Η διαφορά στην απόδοση είναι αρκετά μικρή, καθώς -προς το παρόν- δεν υπάρχουν παιχνίδια που να εκμεταλλεύονται πλήρως το AGP 4x.

ΤΥΠΟΙ ΜΝΗΜΗΣ

Ενα σημείο που χρειάζεται προσοχή είναι ο τύπος μνήμης που χρησιμοποιεί μία κάρτα γραφικών. Οι τύποι μνήμης που έχουν παρουσιαστεί κατά καιρούς είναι πολλοί και διάφοροι και έχουν ιδιαίτερη σημασία στην απόδοση της κάρτας γραφικών. Οι τύποι μνήμης VRAM, WRAM, EDO-DRAM και MDRAM που ενσωμάτωναν οι κάρτες γραφικών παλαιότερων γενεών δεν χρησιμοποιούνται πια, καθώς έχουν αντικατασταθεί από τη φθηνότερη και αποτελεσματικότερη SDRAM (Synchronous Data RAM). Οι περισσότερες κάρτες γραφικών χρησιμοποιούν αυτόν τον τύπο μνήμης, καθώς και έναν ακόμα παρεμφερή τύπο μνήμης, τη SGRAM (Synchronous Graphics RAM). Συνήθως η SGRAM χρησιμοποιείται στα ακριβότερα προϊόντα, καθότι προσφέρει ελαφρά υψηλότερες επιδόσεις κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες (διαθέτει ταχύτερη διαχείριση ορισμένων λειτουργιών που αφορούν στα γραφικά). Πρέπει να σημειώσουμε ότι, ακόμα και όταν διαφορετικές κάρτες χρησιμοποιούν την ίδια μνήμη, τις περισσότερες φορές διαφοροποιείται η συχνότητα λειτουργίας της μνήμης. Οσο μεγαλύτερη η συχνότητα λειτουργίας τόσο μεγαλύτερο το bandwidth της κάρτας και ακόμα υψηλότερες οι επιδόσεις.

Καθώς σήμερα η απόδοση των καρτών γραφικών έχει φτάσει σε τρομερά υψηλά επίπεδα, η SD/SGRAM μνήμη δεν επαρκεί και τείνει να αντικατασταθεί από μία παραλλαγή της, την DDR (Double Data-Rate) SDRAM. Τέτοια μνήμη χρησιμοποιούν τα κορυφαία μοντέλα που χρησιμοποιούν το GeForce 256 της nVidia. Η DDR-SDRAM, στην ίδια συχνότητα λειτουργίας με τη μνήμη SDRAM, προσφέρει διπλάσια διαμεταγωγή δεδομένων.

FULL SCREEN ANTI ALIASING

Ενα από πιο σημαντικά χαρακτηριστικά για τα οποία υπάρχει μεγάλο ενδιαφέρον από τους χρήστες είναι το Full Screen Anti Aliasing. Πρόκειται για μία τεχνική μέσω της οποίας είναι δυνατό να εξαφανιστούν τα "jagies", δηλαδή τα "σκαλοπάτια" που εμφανίζονται στις ευθείες γραμμές. Το φαινόμενο των jagies είναι αρκετά ενοχλητικό και ένα παιχνίδι ή, γενικά, ένα τρισδιάστατο περιβάλλον γίνεται περισσότερο αληθοφανές όταν αυτά εξαφανιστούν. Με το FSAA είναι δυνατόν να ελαχιστοποιηθούν ή ακόμα και να εξαφανιστούν τα jagies, ωστόσο υπάρχει σημαντικά μεγάλη απώλεια στο frame rate. Η 3dfx ήταν η πρώτη εταιρία που υποστήριξε τόσο ενεργά το FSAA μέσα από το T-Buffer, ωστόσο ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει τα νέα Voodoo που το υποστηρίζουν. Η nVidia κατάφερε πρώτη να εμφανίσει δυνατότητες FSAA. Η τελευταία έκδοση των drivers της εταιρίας υποστηρίζει πλήρως FSAA μέσω της μεθόδου supersampling. Σύμφωνα με την τεχνική αυτή, κάθε σκηνή γίνεται rendered σε υψηλότερη ανάλυση, αλλά παρουσιάζεται στην οθόνη στην ενεργό ανάλυση. Το αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό. Ωστόσο, υπάρχει σημαντική απώλεια στα frames, καθώς ουσιαστικά το παιχνίδι παίζει στην υψηλή ανάλυση. Σημειωτέον ότι ακόμα και το GeForce μπορεί να χρησιμοποιήσει FSAA, μόνο που αυτό επιτυγχάνεται μέσω software. Τα αποτελέσματα δεν είναι ικανοποιητικά τόσο σε ποιότητα όσο και σε ταχύτητα, αφού το fill rate είναι αρκετά μικρότερο σε σχέση με το GeForce2 GTS. Για όσους όμως κατέχουν ήδη κάποια κάρτα που χρησιμοποιεί το GeForce και δεν θέλουν να καταφύγουν στην αγορά του GeForce2 GTS, και μόνο η υποστήριξη είναι σημαντική.

3DFX: Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΕΧΕΙ ΧΑΣΕΙ ΤΗΝ ΑΙΓΛΗ ΤΟΥ

Η πάλαι ποτέ κραταιά 3dfx έχει χάσει την αίγλη του παρελθόντος και προσπαθεί απεγνωσμένα να κρατηθεί στην αγορά. Εδώ και πολύ καιρό δεν έχει παρουσιάσει νέα μοντέλα και έχει χάσει μεγάλο μερίδιο της αγοράς από την nVidia. Οι δύο κορυφαίες λύσεις της είναι τα Voodoo 3000 και 3500. Το Voodoo 3 3000 διατίθεται τόσο σε AGP όσο και σε PCI μορφή. Αν και πετυχαίνει σχετικά υψηλές επιδόσεις, υστερεί στο κομμάτι της ποιοτικής απεικόνισης, αφού δεν υποστηρίζει βασικά στοιχεία. Φτάσαμε πια στην εποχή του 32bit χρώματος και των textures πολλών MB και δυστυχώς η συγκεκριμένη κάρτα δεν υποστηρίζει κανένα από τα δύο χαρακτηριστικά, έχοντας μόνο να αντιπαραθέσει την υποστήριξη του Glide, του API της ίδιας της 3dfx. Χρησιμοποιώντας αυτό, η κάρτα καταφέρνει να ικανοποιήσει, πρέπει όμως να σημειώσουμε ότι τα περισσότερα νέα παιχνίδια δεν υποστηρίζουν Glide, αλλά μόνο D3D ή OpenGL. Η κάρτα διαθέτει έξοδο TV που λειτουργεί σε αναλύσεις 640x480 και 800x600. Η παραγόμενη ποιότητα είναι μέτρια, αλλά ικανοποιεί, ειδικά όταν παίζονται παιχνίδια. Πρέπει να σημειώσουμε ότι η κάρτα θερμαίνεται υπερβολικά. Αν και διαθέτει αρκετά μεγάλη ψήκτρα, δεν υπάρχει ανεμιστήρας, ο οποίος πολλές φορές κρίνεται αναγκαίος. Το Voodoo 3 3000 είναι εφοδιασμένο με 16MB SDRAM. Η συγκεκριμένη ποσότητα μνήμης είναι η μέγιστη υποστηριζόμενη από το chipset. Οι επιδόσεις της κάρτας είναι ικανοποιητικές, ειδικά στις μεσαίες αναλύσεις, ωστόσο η ποιότητα είναι κάτω του μετρίου, ειδικά αν συγκριθεί με άλλες λύσεις, όπως το GeForce 256. Είναι φανερό ότι η κάρτα δεν μπορεί να συγκριθεί τεχνολογικά με υλοποιήσεις των υπόλοιπων εταιριών. Διατίθεται όμως σε πολύ καλή τιμή, ενώ διαθέτει και TV-out.

Η δεύτερη κάρτα της εταιρίας είναι το Voodoo 3 3500. Πρόκειται για την κορυφαία προς το παρόν λύση της 3dfx, σε ό,τι αφορά τόσο την ταχύτητα όσο και τα χαρακτηριστικά, μία ξεχωριστή κάρτα με πολλαπλές λειτουργίες. Η κάρτα δεν διαθέτει την τυπική VGA έξοδο. Αντίθετα, συνδέεται με ένα τεράστιο μπλε καλώδιο, που διατίθεται μαζί με την κάρτα, το οποίο διαθέτει τη VGA έξοδο, καθώς και εισόδους και εξόδους βίντεο και ήχου. Το 3500 έχει ενσωματωμένο TV tuner και μπορεί να κάνει video capture. Η ευρωπαϊκή έκδοση της κάρτας, που κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά, δεν διαθέτει radio tuner. Η ποιότητα του tuner

είναι μέτρια, όπως επίσης μέτρια είναι η ποιότητα του βίντεο που γίνεται capture, καθώς η κάρτα δεν είναι ικανή να χρησιμοποιήσει υψηλές αναλύσεις, περιορισμός αρκετά σημαντικός για πολλούς χρήστες. Άλλες αντίστοιχες λύσεις δεν έχουν περιορισμό στην ανάλυση. Πέρα από τις multimedia δυνατότητες, αποτελεί μία καλή λύση για όσους παίζουν παιχνίδια. Καθώς είναι ρυθμισμένη σε υψηλότερες συχνότητες από αυτές της Voodoo 3 3000, τα καταφέρνει αρκετά καλύτερα και στον τομέα των επιδόσεων. Μαστίζεται όμως από τα ίδια προβλήματα ποιότητας που ταλαιπωρούν όλες τις κάρτες της 3dfx, ενώ πωλείται σε υψηλή τιμή και καθίσταται απλησίαστη για πολλούς χρήστες. Με τα ίδια χρήματα κάποιος χρήστης ίσως προτιμήσει να καταφύγει σε λύση με νεότερο chipset γραφικών.

Οι δύο προαναφερόμενες λύσεις σύντομα θα αντικατασταθούν από τη 3dfx. Μέχρι το τέλος Μαΐου θα έχουν κυκλοφορήσει οι κάρτες με το τελευταίο chipset της εταιρίας, το VSA-100. Πρόκειται για την ύστατη προσπάθεια της 3dfx να κατακτήσει πάλι τα πρωτεία στο χώρο, όπου άλλοτε κυριαρχούσε.

ASUS: ΕΠΙΘΕΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΑΤΟΛΗ

Η Asus είναι γνωστή για τα mainboards που κατασκευάζει, ωστόσο τον τελευταίο χρόνο έχει κάνει μία αντεπίθεση στο χώρο των καρτών γραφικών, κατασκευάζοντας ποιοτικές κάρτες. Τα μοντέλα που διαθέτει στηρίζονται κατά βάση σε chipsets της nVidia, καθώς η τελευταία είναι η μοναδική εταιρία που κατασκευάζει chipsets και δεν διαθέτει δική της μονάδα για την κατασκευή καρτών. Τα βασικότερα μοντέλα της εταιρίας είναι τρία. Το πρώτο είναι το V3800 Ultra Deluxe. Πρόκειται για μία κάρτα που διαθέτει στον πυρήνα της το TNT2 Ultra, το οποίο περιστοιχίζεται από 32MB SDRAM μνήμης και ενσωματώνει εισόδους και εξόδους βίντεο. Επίσης υπάρχει ακόμα μία ιδιαιτερότητα: Πρόκειται για μία είσοδο που επιτρέπει στο χρήστη να συνδέσει με την κάρτα ένα ζευγάρι 3D γυαλιών, τα οποία περιλαμβάνονται στο πακέτο. Χάρη στα γυαλιά αυτά ο χρήστης μπορεί να ενταχθεί σχεδόν πλήρως σε κάθε τρισδιάστατη εφαρμογή που χρησιμοποιεί, καθώς του προσφέρουν ένα ψευδοτρισδιάστατο περιβάλλον που προσδίδει βάθος στην εικόνα. Πέρα από τα γυαλιά, η κάρτα διαθέτει video capture ικανότητα, ενώ μπορεί να αποδώσει εικόνα και σε τηλεόραση.

Οι επόμενες λύσεις που προσφέρει είναι οι V6600 και V6800, τόσο σε απλή έκδοση όσο και σε έκδοση Deluxe. Οι κάρτες αυτές χρησιμοποιούν το GeForce256 της nVidia και υποστηρίζουν Transformation & Lighting, λειτουργία που αναλαμβάνει να αποδεσμεύσει τον επεξεργαστή από υπολογισμούς αναφορικά με τους φωτισμούς και τους μετασχηματισμούς, με αποτέλεσμα την υψηλή απόδοση ακόμα και σε συστήματα σχετικά μικρής επεξεργαστικής ισχύος. Οι εκδόσεις V6600 χρησιμοποιούν SDRAM μνήμες, ενώ οι V6800 DDR μνήμες. Οι εκδόσεις Deluxe είναι αυτές που αξίζουν της προσοχής μας, καθώς ενσωματώνουν πλήθος χαρακτηριστικών.


Asus V3800 Ultra Deluxe

Εμείς είχαμε στα χέρια μας τη V6600 Deluxe. Η κάρτα περιλαμβάνει 4 μηχανές παραγωγής pixels, καθεμία από τις οποίες έχει δυνατότητα παραγωγής 120 εκατομμυρίων pixels ανά δευτερόλεπτο, ανεβάζοντας το συνολικό fill rate στα 480 Mpixels/sec. Η μνήμη, όπως αναφέραμε, είναι τύπου SDRAM και συγκεκριμένα SGRAM. Το μέγεθός της ανέρχεται στα 32MB με συχνότητα χρονισμού τα 166MHz. Το ενσωματωμένο RAMDAC λειτουργεί στα 350MHz και αποτελεί εγγύηση για την άψογη απεικόνιση της προβαλλόμενης εικόνας. Η μέγιστη ανάλυση ανέρχεται στα 2.048x1.536, ενώ το μέγιστο refresh rate στα 240Hz. Η κάρτα υποστηρίζει AGP4x με Fast Writes, λειτουργεί όμως απρόσκοπτα και σε θύρες AGP 1x/2x.

Η ποιότητα της εικόνας των τρισδιάστατων εφαρμογών είναι κορυφαία. Το γεγονός αυτό οφείλεται στην υποστήριξη πληθώρας χαρακτηριστικών, όπως 32bit χρώμα, bump mapping, cube environment mapping και vertex blending. Ακόμη, χάρη στην υποστήριξη του DXTc, τεχνικής για τη συμπίεση των textures σε DirectX εφαρμογές, μπορεί να αυξηθεί σε μεγάλο βαθμό η λεπτομέρεια των textures που περιέχονται σε κάθε frame.

Η έκδοση Deluxe ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό χάρη στην ενσωμάτωση TV-out και Video-in. Η ποιότητα του TV-out είναι αρκετά ικανοποιητική, ενώ η μέγιστη ανάλυση ανέρχεται στα 800x600. Μέσω του Video-in ο χρήστης μπορεί να πραγματοποιήσει video capturing σε αναλύσεις που φτάνουν τα 704x480, χωρίς απώλεια frames. Στα πλεονεκτήματα της κάρτας συγκαταλέγεται η δυνατότητα κωδικοποίησης βίντεο, με τη χρήση software συμπίεσης σε MPEG2, μειώνοντας σημαντικά το μέγεθός του.

Το περιλαμβανόμενο software είναι ιδιαίτερα πλούσιο αλλά και ποιοτικό. Στο CD-ROM με τους drivers περιέχονται ορισμένα ιδιαίτερα χρήσιμα διαγνωστικά προγράμματα της Asus, που μπορούν αφ' ενός να αποτρέψουν την πρόκληση προβλημάτων από εξωτερικούς παράγοντες, όπως υπερθέρμανση, αφ' ετέρου να παρέχουν πλήθος χρήσιμων πληροφοριών αναφορικά με τη λειτουργία της κάρτας. Ο Asus DVD player αναλαμβάνει την αναπαραγωγή DVD τίτλων, ενώ, μέσω του Ulead VideoStudio, έκδοση 3, ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει τις προσωπικές του ταινίες μικρού μήκους.

ATI: ΕΝΑ... ΑΛΟΓΟ ΣΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΣΑΣ!

Η Ati είναι μία από τις γνωστότερες εταιρίες στο χώρο των 3D accelerators. Μέχρι πρόσφατα δεν είχε καταφέρει να επιδείξει κάτι το ξεχωριστό, καθώς οι περισσότερες λύσεις της ήταν entry level μοντέλα, χαμηλής απόδοσης. Η σύγχρονη σειρά μοντέλων της εταιρίας διαθέτει μόλις ένα μοντέλο που ξεχωρίζει, τη νεότερη υλοποίηση της εταιρίας με την ονομασία Rage Fury MAXX.

Το τελευταίο chipset που έχει παρουσιάσει η εταιρία είναι το Rage Pro 128, το οποίο γνώρισε αξιοσημείωτη επιτυχία. Η ATI Rage Fury MAXX είναι μία σύνθετη κάρτα, που χρησιμοποιεί δύο Rage Pro 128 σε μία κάρτα. Η συνύπαρξη των δύο chipsets επιτυγχάνεται μέσω της τεχνολογίας AFR (Alternate Frame Rendering). Με τη χρησιμοποίηση της ανωτέρω τεχνολογίας κάθε κάρτα αναλαμβάνει να προβάλει τα άρτια ή περιττά frames μίας τρισδιάστατης εφαρμογής, με αποτέλεσμα την κατακόρυφη αύξηση του frame rate.

Η εγκατάσταση της κάρτας είναι λίγο περίεργη, καθώς η Rage Fury MAXX αναγνωρίζεται δύο φορές από τα Windows και ο χρήστης πρέπει, προτού ξεκινήσει την εγκατάσταση των drivers, να δηλώσει αυτές τις "δύο κάρτες" ως PCI VGA. Σε διαφορετική περίπτωση, η εγκατάσταση ολοκληρώνεται χωρίς όμως η κάρτα να λειτουργεί ως τρισδιάστατος επιταχυντής.

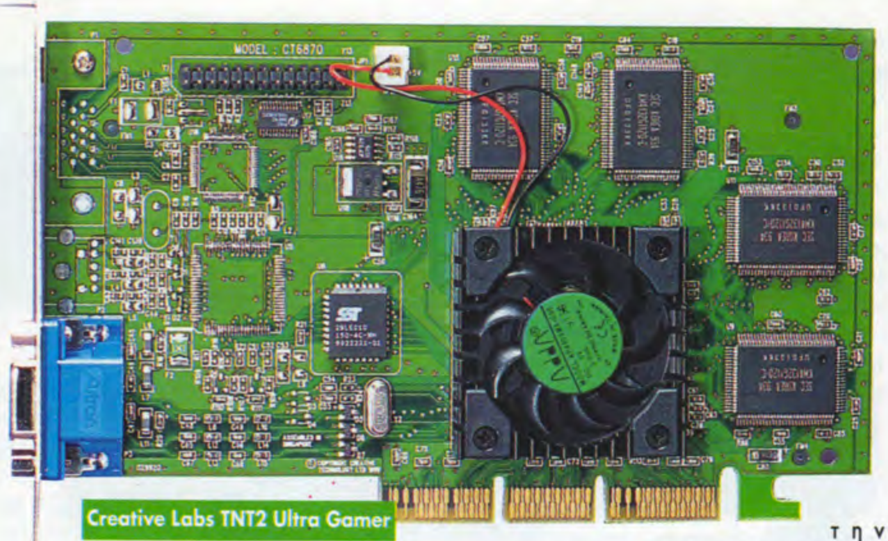
Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της Rage Fury

MAXX είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά και τοποθετούν την κάρτα μεταξύ των κορυφαίων. Κάθε chipset περιλαμβάνει δύο μηχανές παραγωγής pixels, έχοντας ως σύνολο 4 μηχανές, καθεμία από τις οποίες λειτουργεί στα 135MHz. Το συνολικό fill rate ανέρχεται στα 540 Mpixels/sec. Η μνήμη της κάρτας ανέρχεται στα 64MB SDRAM, χρονισμένα στα 155MHz, ανεβάζοντας το bandwidth της μνήμης στο άκρως επαρκές νούμερο των 4,96GB/sec. Η συχνότητα λειτουργίας του ενσωματωμένου RAMDAC αγγίζει τα 300MHz. Η μέγιστη ανάλυση ανέρχεται στα 1.600x1.200, ενώ η μέγιστη συχνότητα ανανέωσης είναι τα 160Hz. Οπως και στις παλαιότερες δημιουργίες της ATI, έτσι και η Fury MAXX υποστηρίζει motion compensation και iDCT, προσφέροντας την αρτιότερη υποστήριξη για αναπαραγωγή τίτλων DVD, ακόμα και από συστήματα μέτριας ισχύος.

Το πλήθος των χαρακτηριστικών που αφορούν στη λειτουργία της κάρτας ως τρισδιάστατου επιταχυντή κρίνεται μέτριο, γεγονός που οφείλεται στην παλαιότητα του chipset που χρησιμοποιείται. Στο Rage Pro περιλαμβάνονται τα βασικά χαρακτηριστικά, όπως triangle setup engine, single-pass multitexturing, 32bit χρώμα, 8-bit stencil buffer και bump mapping, αλλά δεν παρέχεται υποστήριξη σε σημαντικά χαρακτηριστικά των DirectX 7, όπως hardware T&L (Transformation & Lighting) και cube environment mapping.

Η ποιότητα της εικόνας των τρισδιάστατων εφαρμογών είναι ικανοποιητική, χωρίς όμως να μπορεί να φτάσει αυτήν των υπόλοιπων καρτών τελευταίας γενιάς. Στον τομέα της ταχύτητας η Rage Fury MAXX δεν ικανοποιεί, με δεδομένη την κατηγορία χρηστών στην οποία απευθύνεται. Για την εκμετάλλευση των δυνατοτήτων της απαιτείται ένας αρκετά ισχυρός επεξεργαστής, ενώ σε πολύ υψηλές αναλύσεις με πραγματικό χρώμα και σε εφαρμογές που χρησιμοποιούν σε κάθε σκηνή μεγάλο αριθμό πολυγώνων η απόδοση της κάρτας παρουσιάζει μεγάλη πτώση και υπολείπεται σαφώς του ανταγωνισμού. Τα προβλήματα πολλαπλασιάζονται, εξαιτίας των ανεπαρκών drivers, οι οποίοι χρειάζονται ακόμα δουλειά για να χαρακτηριστούν ικανοποιητικοί. Το περιβάλλον λειτουργίας των drivers είναι καλαίσθητο, ενώ ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να παρέμβει σε κάθε λειτουργία της κάρτας.

Η κάρτα, πέραν της υιοθέτησης της τεχνολογίας AFR, δεν παρέχει καινοτόμα χαρακτηριστικά. Οι μη ικανοποιητικές επιδόσεις της, στον τομέα τόσο της ποιότητας όσο και της ταχύτητας, σε συνδυασμό με την ιδιαίτερα υψηλή τιμή πώλησης, καθιστούν τη Rage Fury MAXX εκτός συναγωνισμού.



Creative Labs TNT2 Ultra Gamer



Creative Labs 3D Blaster Annihilator

CREATIVE LABS: Η ΚΥΡΙΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η Creative Labs αποτελεί αυτή τη στιγμή τον μεγαλύτερο κατασκευαστή καρτών γραφικών. Τα μοντέλα της στηρίζονται εξ ολοκλήρου σε chipsets της nVidia. Η εταιρία δεν ενσωματώνει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, όπως η ASUS, ωστόσο καταφέρνει να διατηρεί χαμηλές τιμές. Τα μοντέλα της εταιρίας που αξίζουν την προσοχή σας αυτή τη στιγμή είναι τρία.

Η λύση που έχουν προτιμήσει οι περισσότεροι χρήστες είναι η TNT2 Ultra Gamer. Αν και το chipset που χρησιμοποιεί υπάρχει στην αγορά περίπου έναν χρόνο, εντούτοις εξακολουθεί να αποτελεί μία άριστη λύση καθώς συνδυάζει ικανοποιητική ταχύτητα και υψηλού επιπέδου ποιότητα. Η συγκεκριμένη κάρτα της Creative είναι αρκετά δυσεύρετη, ωστόσο αξίζει την προσοχή του χρήστη, καθώς συνδυάζει ικανοποιητικές επιδόσεις και σχετικά χαμηλή τιμή. Η κάρτα ακολουθεί το γενικό σχεδιασμό της nVidia και είναι εφοδιασμένη με 32MB SGRAM. Υποστηρίζει AGP 4x, ενώ διαθέτει, όπως όλες οι σύγχρονες κάρτες, ψήκτρα και ανεμιστήρα πάνω στο chipset.

Οι επιδόσεις της κάρτας την κατατάσσουν μεταξύ των κορυφαίων. Βρίσκεται σαφώς πίσω από τις λύσεις με το GeForce, ωστόσο, καταφέρνει να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις των καιρών, καθώς δίνει ικανοποιητικά αποτελέσματα. Για όσους αναζητούν μία ικανοποιητική λύση, η κάρτα της Creative, αν είναι δυνατόν να βρεθεί, αποτελεί μία άριστη λύση, παρ' όλο που σε θέματα επιδόσεων δεν καταφέρνει να ξεχωρίσει από τις υπόλοιπες κάρτες που χρησιμοποιούν το ίδιο chipset.

Η πρώτη κάρτα που παρουσίασε η εταιρία και χρησιμοποιούσε το GeForce chipset είναι η 3D Blaster Annihilator. Η συγκεκριμένη υλοποίηση της Creative διαθέτει 32MB SDRAM και υποστηρίζει AGP 4x. Το γεγονός ότι είναι εφοδιασμένη με SDRAM μνήμη προκαλεί προβλήματα bandwidth, καθώς η SDRAM δεν επαρκεί για να αξιοποιήσει το υψηλό fill rate της κάρτας.

Το πακέτο της κάρτας περιέχει, πέρα από το CD με τον driver, το WinDVD, που είναι ένας software DVD player, ένα demo του Evolva, καθώς και τα demos της nVidia που αναδεικνύουν τις ιδιαίτερες ικανότητες του chipset. Σημαντική είναι και η ικανότητα της κάρτας να παίξει ορισμένα παιχνίδια Glide με τη χρήση του Unified Driver της Creative. Τέλος, το πακέτο περιέχει τα κλασικά πια προγράμματα Colorific και 3Deep που συναντάμε σε όλες τις κάρτες της Creative.

Η συγκεκριμένη κάρτα έχει αντικατασταθεί από τη νεότερη έκδοση, την Annihilator Pro, η οποία θα είναι εφοδιασμένη με DDR-RAM. Η "ναυαρχίδα" της Creative χρησιμοποιεί και αυτή το GeForce chipset, αλλά το γεγονός ότι εί-



Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro

ναι εφοδιασμένη με 32MB DDR SGRAM της δίνει αυξημένες επιδόσεις. Η συχνότητα λειτουργίας των μνημών είναι 150MHz καθώς, όπως η DDR μνήμη, προσφέρει διπλάσια διαμεταγωγή στην ίδια συχνότητα. Το bandwidth της κάρτας είναι άκρως ικανοποιητικό και ανέρχεται στα 4,8GB/sec. Οι 4 μονάδες παραγωγής pixels εργάζονται στα 120MHz η καθεμία, ανεβάζοντας το συνολικό fill rate στα 480 Mpixels/sec. Η υλοποίηση είναι συμβατή με AGP4x με fast writes.

Η Annihilator Pro υποστηρίζει πλήρως τις λειτουργίες που προσφέρουν τα DirectX 7 και OpenGL. Ιδιαίτερη εντύπωση προκαλεί η υποστήριξη του Cube Environment Mapping, ενώ παρέχεται υποστήριξη DXTc (τεχνική συμπίεσης των textures μέσω DirectX), emboss bump mapping, 32 bit χρώμα, stencil buffer και πλήθος άλλων λειτουργιών. Η ποιότητα της αποδιδόμενης εικόνας είναι εξαιρετική, γεγονός αναμενόμενο, αφού το ενσωματωμένο RAMDAC λειτουργεί στα 350MHz. Οι υποστηριζόμενες αναλύσεις φθάνουν τα 2.048x1.535, ενώ το μέγιστο refresh rate ανέρχεται στα 240 Hz. Ολοκληρώνοντας την αναφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά της υλοποίησης, πρέπει να γίνει αναφορά στην υποστήριξη motion compensation που δίνει τη δυνατότητα και σε συστήματα μέσης ισχύος να αναπαράγουν άριστα τίτλους DVD χωρίς την παρουσία εξειδικευμένης κάρτας αποκωδικοποίησης MPEG.

Οι επιδόσεις της 3D Blaster Annihilator Pro είναι κορυφαίες. Χάρη στη χρησιμοποίηση της DDR SGRAM επιτυγχάνεται ολική εκμετάλλευση του fill rate της κάρτας. Αν και στις χαμηλές αναλύσεις η κάρτα αποδίδει στα ίδια επίπεδα με την Annihilator, σε υψηλές αναλύσεις οι επιδόσεις είναι κατά πολύ μεγαλύτερες. Ετσι, καθίσταται δυνατή η εκτέλεση παιχνιδιών σε μεγάλες αναλύσεις με 32bit βάθος χρώματος και άκρως ικανοποιητικό frame rate.

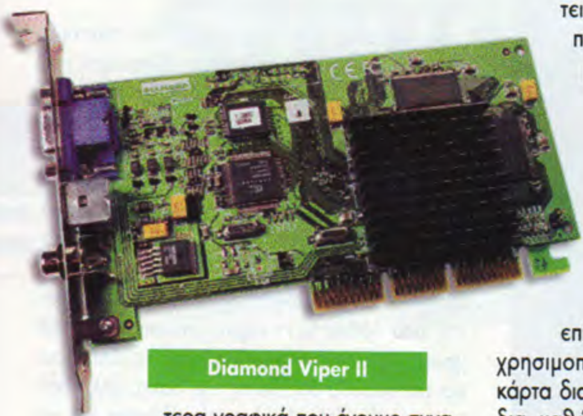
Το software που συνοδεύει την κάρτα στη retail έκδοση είναι ικανοποιητικό. Μαζί με τους drivers, ο χρήστης αποκτά τα 3Deep και Colorific, δημοφιλή προγράμματα ρύθμισης των προβαλλόμενων χρωμάτων. Σε δύο CD-ROMs περιλαμβάνονται κάποια άκρως εντυπωσιακά demos της nVidia που εκμεταλλεύονται τις τεχνολογικές καινοτομίες του chip, και το Evolva Scout, περιορισμένη έκδοση ενός από τα πρώτα παιχνίδια που υποστηρίζουν T&L. Το software bundle ολοκληρώνει το InterVideo WinDVD. Πρόκειται για ένα άριστο πρόγραμμα software αναπαραγωγής τίτλων DVD, το οποίο εκμεταλλεύεται τη δυνατότητα motion compensation του GeForce. Πρέπει να σημειώσουμε ότι και η Annihilator περιλαμβάνει το ίδιο software.

Συνοψίζοντας, πρόκειται για μία κάρτα με απλησίαστες επιδόσεις, ειδικά σε υψηλές αναλύσεις. Η τιμή της ίσως φαίνεται υψηλή, είναι όμως απόλυτα δικαιολογημένη, καθώς η κάρτα δεν έχει ανταγωνισμό.

Η νεότερη υλοποίηση της Creative Labs είναι η 3D Blaster GeForce2 GTS, μία κάρτα που βασίζεται στο GeForce2 GTS της nVidia. Η κάρτα είναι εφοδιασμένη με 32MB DDR-SGRAM μνήμης χρονισμένη στα 333MHz. Ο πυρήνας του chipset είναι χρονισμένος στα 200MHz, ωστόσο είναι διαφοροποιημένος σε σχέση με τον πυρήνα του GeForce, καθώς δίνει texel fill rate 1,6Gtexel/sec και pixel fill rate 800Mpixel/sec. Το fill rate της κάρτας είναι κατά πολύ ανώτερο από οτιδήποτε κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή και η μοναδική κάρτα που θα το ξεπεράσει σε αριθμούς θα είναι το Voodoo 5 6000. Το chipset διαθέτει ακόμα μία μηχανή που δεν υπάρχει στο GeForce. Η nVidia Shading Rasterizer engine αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει 7 pixels λειτουργίες σε ένα πέρασμα, με άμεσο αποτέλεσμα ακόμα καλύτερα γραφικά. Ο πυρήνας του chipset είναι εφοδιασμένος με το τυπικό cooler που συναντάμε και στις υπόλοιπες κάρτες της εταιρίας, ενώ επάνω στην κάρτα συναντάμε νέα είσοδο, στην οποία συνδέεται μία add-on κάρτα που θα διαθέτει εισόδους και εξόδους βίντεο. Η συγκεκριμένη κάρτα αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι. Η θύρα αυτή είναι σχεδιασμένη από την nVidia, ώστε οι κάρτες που θα κυκλοφορήσουν να είναι συμβατές μεταξύ τους. Η κάρτα συνοδεύεται μόνο από το Colorific και το Lava Player, για να κρατηθεί το κόστος χαμηλά. Σε γενικές γραμμές, η 3D Blaster GeForce2 GTS αποτελεί το όνειρο κάθε gamer, καθώς προσφέρει τις υψηλότερες ταχύτητες και τα καλύ-



3D Blaster GeForce2 GTS



Diamond Viper II

τερα γραφικά που έχουμε συναντήσει. Οσοι διαθέτουν κάρτα παλαιότερης γενιάς (Voodoo 2/3, TNT/TNT2) και δεν είναι ικανοποιημένοι από την απόδοσή της έχουν βρει τον τέλειο αντικαταστάτη που θα τους προσφέρει κορυφαίες συγκινήσεις.

DIAMOND: ΤΑ ΔΙΑΜΑΝΤΙΑ ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΤΟΤΙΝΑ;

Η Diamond είναι μία αρκετά παλιά εταιρία στο χώρο των 3D accelerators. Σε συνεργασία με τη 3dfx ήταν η πρώτη που παρουσίασε αποκλειστικό επιταχυντή, τη Monster 3D, μία κάρτα που χρησιμοποιούσε το Voodoo 1 chipset. Μετά την εξαγορά της STB από τη 3dfx, η Diamond όπως και άλλες εταιρίες έχασαν από προμηθευτή τη 3dfx. Η Diamond αποφάσισε να συγχωνευτεί με την S3 για να μπορέσει να γίνει ανταγωνιστική. Πρόσφατα, όμως, το τμήμα της S3 που ασχολείται με τα γραφικά, εξαγοράστηκε από τη VIA. Ετσι, κανείς δεν ξέρει τι θα γίνει με την Diamond. Προς το παρόν, η εταιρία προσφέρει μια ικανοποιητική σειρά καρτών, η οποία στηρίζεται σε chipset της S3. Στην ελληνική αγορά κυκλοφορούν, αν και σε μικρές πια ποσότητες, οι παλαιότερες Viper V770 και V770 Ultra, κάρτες που χρησιμοποιούν αντίστοιχα το TNT2 και το TNT2 Ultra. Η δεύτερη αξίζει την προσοχή σας, καθώς αν βρεθεί σε ικανοποιητική τιμή, μπορεί να αποτελέσει μία καλή λύση. Πρόκειται για μία τυπική ολοκλήρωση με αναμενόμενες επιδόσεις, που δεν κρύβει κάποια ιδιαιτερότητα, πέρα ίσως από την ύπαρξη jumpers για τη ρύθμιση του AGP μεταξύ 2x και 4x. Η κάρτα διαθέτει 32MB SDRAM σε 16 modules, ενώ πάνω στο chipset βρίσκεται τοποθετημένη μία ψήκτρα και ένα cooler, τα οποία συναντάμε και στην αντίστοιχη υλοποίηση της Creative Labs. Η κάρτα δεν διαθέτει TV-out, παρά μόνο την απαραίτητη VGA έξοδο. Καθώς η κάρτα χρησιμοποιεί το TNT2 Ultra, οι επιδόσεις της είναι αντίστοιχες του chipset και κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα με τις υπόλοιπες κάρτες που χρησιμοποιούν το συγκεκριμένο chipset. Η κάρτα διατίθεται με δύο ενδιαφέροντα παιχνίδια, καθώς και με το γνωστό driver της εταιρίας. Επίσης, στο πακέτο συμπεριλαμβάνεται και ο Zoran DVD player, ο οποίος δείχνει την παλαιότητά του. Σε γενικές γραμμές, η V770 Ultra μπορεί να χαρακτηρισθεί ικανοποιητική λύση μόνο κάτω από προϋποθέσεις.

Οι υπόλοιπες δύο κορυφαίες λύσεις της Diamond χρησιμοποιούν S3 chipsets. Η Stealth III Extreme χρησιμοποιεί το Savage 4 chipset σε μία ξεχωριστή έκδοση. Πρόκειται για τη μοναδική υλοποίηση με το Savage 4 που μπορεί να χαρακτηρισθεί ικανοποιητική σε θέματα επιδόσεων. Η Stealth III Extreme αποτελεί τη μοναδική κάρτα που χρησιμοποιεί το chipset και είναι ρυθμισμένη σε τόσο μεγάλες ταχύτητες. Ο πυρήνας τρέχει στα 160MHz, ενώ οι μνήμες στα 166MHz. Η κάρτα κυκλοφορεί σε OEM μορφή και, από όσο γνωρίζουμε, δεν υπάρχει σε retail έκδοση.



Diamond Viper V770 Ultra

Ωστόσο, αυτό δεν μπορεί να θεωρηθεί πρόβλημα. Η κάρτα είναι εφοδιασμένη με 32MB SDRAM και ακολουθεί AGP 4x σχεδίαση. Ο πυρήνας του chipset καλύπτεται από μία μεγάλου μεγέθους ψήκτρα, χωρίς ωστόσο να υπάρχει κάποιο cooler για περαιτέρω ψύξη. Η απόδοση της κάρτας είναι μέτρια με τα σημερινά επίπεδα. Δεν μπορεί να ανταγωνιστεί καμία σύγχρονη λύση, ενώ ηττάται και από τις κάρτες που χρησιμοποιούν το TNT2 Ultra. Ωστόσο, μπορεί να χαρακτηρισθεί ικανοποιητική λύση για όσους δεν θέλουν να ξοδέψουν πολλά χρήματα σε μία κάρτα γραφικών.

Η τρίτη και πλέον πρόσφατη λύση της εταιρίας είναι η "ναυαρχίδα" της, η Viper II. Η νεότερη κάρτα γραφικών της Diamond προσφέρει δυναμικά χαρακτηριστικά, αλλά χάνει τα πρωτεία της κατηγορίας όπου εντάσσεται εξαιτίας συγκεκριμένων ελλείψεων. Η κάρτα βασίζεται στο 128-bit ολοκληρωμένο Savage2000. Το συγκεκριμένο chipset περιλαμβάνει μία σειρά από εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, όπως hardware υποστήριξη για Transform & Lighting, συμπίεση textures και μηχανή παραγωγής τεσσάρων pixels με ένα πέρασμα. Δυστυχώς, όμως, πολλά προβλήματα με τους drivers δεν έχουν αφήσει την κάρτα να ξεχωρίσει.

Ο επεξεργαστής μετατροπής και φωτισμού αναλαμβάνει να διεκπεραιώσει τις πιο χρονοβόρες ίσως διαδικασίες κατά τη δημιουργία ενός τρισδιάστατου περιβάλλοντος. Μαζί με το GeForce 256 της nVidia, το Savage2000 είναι το μοναδικό Transform & Lighting Chipset. Ωστόσο, η S3 έχει ονομάσει τη μηχανή TnL ως S3TL, κάτι που σημαίνει ότι κατά πάσα πιθανότητα η μηχανή TnL που χρησιμοποιεί δεν είναι αμιγώς hardware.

Μπορεί η ύπαρξη του TnL να μην είναι ιδιαίτερα σημαντική για τα σημερινά παιχνίδια, που αναθέτουν στη CPU να φέρει εις πέρας τις ανωτέρω διεργασίες, αλλά θα είναι σημαντική για τα μελλοντικά παιχνίδια που θα κάνουν εκτεταμένη χρήση μεγάλου αριθμού πολυγώνων, ώστε να προσφέρουν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο ρεαλισμό στα τρισδιάστατα περιβάλλοντα και στους χαρακτήρες που ενσωματώνουν.

Ακόμα ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του chipset είναι η δυνατότητα συμπίεσης και αποσυμπίεσης των textures σε πραγματικό χρόνο. Η κατασκευάστρια ονομάζει το χαρακτηριστικό S3TC και ισχυρίζεται ότι δεν υπάρχει πτώση στην αποδιδόμενη ποιότητα, παρ' ότι τα συμπιεσμένα textures είναι έξι φορές μικρότερα σε χωρητικότητα. Για να ενεργοποιηθεί το χαρακτηριστικό θα πρέπει, όπως και στην περίπτωση του S3TL, να υποστηρίζεται από το software. Μέχρι στιγμής, το εν λόγω χαρακτηριστικό υποστηρίζεται από ελάχιστα παιχνίδια, όπως το Quake III και το Expendable, αλλά σύντομα αναμένεται να προστεθεί και σε άλλους τίτλους. Θεωρητικά,



με τη χρήση του S3TC η ποιότητα μπορεί να αυξηθεί κατακόρυφα, καθώς μπορεί να γίνει χρήση textures εξαιρετικά μεγάλης χωρητικότητας (και άρα υψηλής ανάλυσης) χωρίς αντίστοιχη επίπτωση στις επιδόσεις.

Η συχνότητα λειτουργίας των 125MHz που διαθέτει η παρούσα έκδοση του Savage2000 και η δυνατότητα παραγωγής τεσσάρων pixels με ένα πέρασμα προσδίδουν στο ολοκληρωμένο μία θεωρητική τιμή μετακίνησης pixels (fill rate) που αγγίζει τα 500MP/s. Στην πράξη, ωστόσο, τα αποτελέσματα που λάβαμε δεν ήταν ιδιαίτερα ικανοποιητικά. Συγκρινόμενη με την Creative Labs Annihilator που χρησιμοποιεί το ολοκληρωμένο nVidia GeForce 256, η Viper II μειονεκτεί σημαντικά στον τομέα των επιδόσεων. Τα αποτελέσματα των δύο καρτών είναι πολύ κοντά σε 32-bit χρώμα με το T&L της Annihilator απενεργοποιημένο, αλλά υπάρχει μεγάλη διαφορά υπέρ του GeForce σε 16-bit χρώμα.

Η Viper II διαθέτει TV-out για σύνδεση με την τηλεόραση, ενώ πρέπει να σημειώσουμε ότι η κάρτα υποστηρίζει την τεχνική motion compensation για τη σωστή απόδοση DVD ταινιών σε αργούς υπολογιστές. Συνολικά, είναι ένα προϊόν με διχασμένη προσωπικότητα, του οποίου το μέλλον είναι άγνωστο. Αν οι drivers ωριμάσουν, θα μπορέσει να αποτελέσει μία μεσαίου επιπέδου λύση, χωρίς όμως να είναι δυνατόν να ανταγωνιστεί τις λύσεις της nVidia.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι προαναφερόμενες κάρτες γραφικών έχουν κάτι να προσφέρουν, ανάλογα με τις απαιτήσεις κάθε χρήστη. Το κορυφαίο μοντέλο όλων είναι η CL 3D Blaster GeForce2 GLS.

Μεταξύ των φθηνότερων λύσεων, η περισσότερο ισορροπημένη είναι η Creative TNT2 Ultra Gamer. Αν και είναι αρκετά δυσεύρετη, αξίζει τον κόπο η αναζήτησή της. Η απόλυτα φθηνότερη κάρτα που είχαμε στα χέρια μας είναι η Diamond Stealth III Extreme, η οποία ικανοποιεί στις χαμηλές αναλύσεις και μπορεί να προταθεί.

Το μέλλον στον τομέα των καρτών γραφικών είναι λαμπρό. Ηδη οι εταιρίες είναι έτοιμες να κυκλοφορήσουν νέα μοντέλα.

Το GeForce 2 κυκλοφόρησε, ενώ σύντομα θα κυκλοφορήσει η τελευταία υλοποίηση της 3dfx, τα νέα Voodoo 4 και 5. Ουσιαστικά, ο μόνος αντίπαλος είναι το Voodoo 5 5500. Πρόκειται για μία κάρτα που χρησιμοποιεί 2 VSA-100 chipsets, τα οποία είναι εφοδιασμένα με 32MB μνήμης έκαστο. Συνολικά η κάρτα θα διαθέτει 64MB μνήμης. Το fill rate θα αγγίζει τα 667Mtexel/sec και 667Mpixel/sec, καθώς κάθε VSA-100 επεξεργαστής θα είναι χρονισμένος στα 166MHz. Η κάρτα υποστηρίζει 32bit χρώμα, texture compression (τόσο το DXTc όσο και μία μέθοδο συμπίεσης της 3dfx), αλλά δεν υποστηρίζει TnL. Η τελευταία έλλειψη και σε συνδυασμό με το γεγονός ότι θα πρέπει να αντιπαρατεθεί με το GeForce 2 δυσκολεύει τα πράγματα για τη 3dfx. Οπως φαίνεται, για άλλη μία φορά δεν καταφέρνει να κερδίσει τα πρωτεία.

Η τελευταία νέα λύση, που μέχρι το καλοκαίρι θα κυκλοφορεί, ανήκει στην Ati. Το Radeon είναι η πρώτη high-end λύση της εταιρίας. Το chipset θα διαθέτει την ονομαζόμενη Charisma Engine, που θα παρέχει TnL υποστήριξη και ικανότητα επιτάχυνσης 30 εκατομμυρίων πολυγώνων.

Η τεχνολογία στις κάρτες γραφικών εξελίσσεται με τρομερούς ρυθμούς. Η αγορά μιας κάρτας είναι ό,τι δυσκολότερο υπάρχει, ειδικά για τον απαιτητικό gamer, καθώς πολύ δύσκολα θα την κρατήσει περισσότερο από έναν χρόνο. Οι απαιτήσεις των παιχνιδιών αυξάνονται συνεχώς και ο χρήστης πρέπει να ακολουθεί την τεχνολογία. Ωστόσο, ευτυχώς, μαζί με τις απαιτήσεις αυξάνεται και η ποιότητα των γραφικών. Το Messiah, για παράδειγμα, που χρησιμοποιεί TnL, είναι χάρμα οφθαλμών, όπως και το Soldier of Fortune. Το μέλλον είναι ανοικτό για όλα και η στιγμή όπου στην οθόνη των υπολογιστών μας θα βλέπουμε γραφικά, τα οποία θα αντικατοπτρίζουν την πραγματικότητα, δεν είναι πολύ μακριά.

PC

ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

Κατασκευαστής	Μοντέλο	Chipset	Μνήμη	Interface	Διάθεση	Τιμή (δρχ.+ΦΠΑ)
3dfx	Voodoo 3000	Voodoo 3	16MB	AGP 2x	Elnet, Πουλιάδης και Συν.	45.500 (bulk)
3dfx	Voodoo 3500	Voodoo 3	16MB	AGP 2x	Elnet, Πουλιάδης και Συν.	79.500
Asus	V3800 Deluxe	TNT2 Ultra	32MB	AGP 4x	Πλαίσιο	72.800
Asus	V6600 Deluxe	GeForce	32MB SDRAM	AGP 4x	Πλαίσιο	97.400
Ati	Rage Fury Maxx	2x Rage Pro	64MB	AGP 4x	Info-Quest, Informatics	77.900
Creative Labs	TNT2 Ultra Gamer	TNT2 Ultra	32MB	AGP 4x	Altec	Δεν ανακοινώθηκε
Creative Labs	3D Blaster Annihilator	GeForce	32MB SDRAM	AGP 4x	Altec	66.900
Creative Labs	3D Blaster Annihilator Pro	GeForce	32MB DDR SGRAM	AGP 4x	Altec	85.900
Creative Labs	3D Blaster GeForce2 GTS	GeForce2 GTS	32MB DDR SGRAM	AGP 4x	Altec	Δεν ανακοινώθηκε
Diamond	Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	32MB	AGP 4x	Karma-Oktabit, Informatics, Πουλιάδης και Συν.	58.000
Diamond	Viper II	Savage 2000	32MB	AGP 4x	Karma-Oktabit, Informatics, Πουλιάδης και Συν.	56.900


Super 1
KARTING
Simulation
Formel A
Κυκλοφορεί
PC CD ROM
Interactive Entertainment
BEACON
MULTIMEDIA
www.beacon.gr
MiDAS
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε. ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΤΗΛ.:6741711 - 6710013, FAX:6712089

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ... ON-LINE!

ΨΗΦΙΑΚΗ ΓΝΩΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ!

Στο Internet σήμερα μπορείτε να διαβάσετε τα τελευταία νέα, να αγοράσετε βιβλία και DVD, να γνωρίσετε μακρινά μουσεία και ζωολογικούς κήπους... Αν δεν το έχετε ακόμη συνειδητοποιήσει, στο Internet μπορείτε να βρείτε σχεδόν τα πάντα. Σε αυτό το άρθρο θα σας μάθουμε... να διαβάζετε on-line!

Του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr



Πολλοί παρομοιάζουν συχνά το Διαδίκτυο με μία τεράστια, ψηφιακή βιβλιοθήκη, η οποία περιέχει εκατομμύρια βιβλία και περικλείει συμπυκνωμένη τη γνώση όλης της ανθρωπότητας. Οσο "μεγαλειώδες" κι αν ακούγεται αυτό και όσο και αν απέχει -τουλάχιστον στις μέρες μας- από την πραγματικότητα, κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει πως στηρίζεται σε μία βέβαιη διαπίστωση: Εκατομμύρια σελίδες ή καλύτερα δισεκατομμύρια bytes γνώσεων κάθε είδους και μορφής περιέχονται στους χιλιάδες υπολογιστές του Internet, έτοιμα να σας αποκαλυφθούν, όπως μία αληθινή βιβλιοθήκη, μία βιβλιοθήκη του φυσικού κόσμου, αποκαλύπτει τον πλούτο της στο αναγνωστικό κοινό που την επισκέπτεται.

ΟΙ ΠΑΠΥΡΟΙ ΠΟΥ ΕΓΙΝΑΝ... ΨΗΦΙΑ!

Οι πρώτες βιβλιοθήκες πρέπει να υπήρχαν στη Μεσοποταμία ήδη από το 3000 π.Χ., ενώ η πλουσιότερη και λαμπρότερη βιβλιοθήκη του αρχαίου κόσμου, γνωστή και ως "Μεγάλη Βιβλιοθήκη της Αλεξάνδρειας", με αρκετές εκατοντάδες χιλιάδες τόμους, ιδρύθηκε από το βασιλιά της Αλεξάνδρειας Πτολεμαίο περίπου δυόμισι αιώνες πριν από τη γέννηση του Χριστού.

Στη χώρα μας η πρώτη βιβλιοθήκη του νέου ελληνικού κράτους ιδρύθηκε από τον κυβερνήτη Ιωάννη Καποδίστρια το 1828 στην Αίγινα, πόλη που αποτέλεσε την πρώτη πρωτεύουσα της Ελλάδας.

Τη σημερινή εποχή η κατασκευή μιας καινούριας βιβλιοθήκης εξετάζεται μέσα από ένα άλλο πρίσμα. Ειδικά μετά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο οι μεγάλες βιβλιοθήκες-μουσεία άρχισαν να δίνουν τη θέση τους σε μικρότερες, πιο λειτουργικές και ζωντανές βιβλιοθήκες-πολιτιστικά κέντρα. Μία σύγχρονη βιβλιοθήκη πρέπει να παίζει πολύπλευρο ρόλο στην ανάπτυξη του τόπου. Δίσκοι μουσικής, ταινίες βίντεο, DVDs και κάθε μορφής μαγνητικά μέσα αποθήκευσης ψηφιακών δεδομένων αλλά και εκδηλώσεις, εκθέσεις, προβολές και εκδόσεις είναι μόνο μερικά από τα στοιχεία και τις υπηρεσίες που πρέπει να προσφέρει σήμερα μία σύγχρονη βιβλιοθήκη.

Ξεχάσαμε κάτι; Μα, βέβαια, μας διέφυγε το γεγονός ότι σιγά σιγά, από το '90 και ύστερα, με τη ραγδαία ανάπτυξη της πληροφορικής άρχισε να γίνεται αντιληπτό πως δεν είναι ανάγκη να κτίζονται νέες βιβλιοθήκες, αφού στις ήδη υπάρχουσες μπορούν άνετα να προστεθούν χιλιάδες Web sites του κυβερνοχώρου, τόποι συγκέντρωσης γνώσεων και πληροφοριών.

Το Internet ξεπήδησε μέσα από την αμερικανική ακαδημαϊκή κοινότητα, εξ ορισμού δηλαδή βρισκόταν κοντά στη γνώση. Ετσι, ακόμη και σήμερα, που ο χαρακτήρας του Διαδικτύου έχει αλλάξει και εισέρχονται σε αυτό πολλές εταιρίες-κολοσσοί προσβλέποντας σε αύξηση των κερδών τους, αν έχει μείνει κάτι "από τα παλιά", αυτό είναι η τεράστια δυνατότητα που έχει να προσφέρει ελεύθερα σε όλους πληροφορίες, γνώσεις και δεδομένα κάθε είδους και μορφής. Στη συνέχεια θα πάρετε μια μικρή μόνο γεύση από κείμενα ψηφιακής μορφής, που μπορείτε να βρείτε στο Διαδίκτυο.

Project Gutenberg

www.promo.net/pg

Ολοι γνωρίζετε σίγουρα τον εφευρέτη της τυπογραφίας, τον Γκούτενμπεργκ, ο οποίος εκεί γύρω στα 1456, σε μία μικρή πόλη της Γερμανίας τύπωσε το πρώτο βιβλίο στη μορφή που το ξέρουμε μέχρι σήμερα, μία Βίβλο, που σώζεται μάλιστα έως τις μέρες μας.

> **Εμπνευσμένος από τον Γκούτενμπεργκ, 500 ολόκληρα χρόνια αργότερα, ο Μάικλ Χαρτ συνέλαβε μια ιδέα πρωτότυπη και συνάμα μεγαλειώδη: τη δημιουργία μίας τεράστιας on-line βιβλιοθήκης με δωρεάν πρόσβαση από ολόκληρο τον κόσμο!**

Εμπνευσμένος από τον Γκούτενμπεργκ, 500 ολόκληρα χρόνια αργότερα, και ενώ το Internet μόλις έκανε δειλά δειλά τα πρώτα του βήματα, ένας Αμερικανός, ο Μάικλ Χαρτ, συνέλαβε μια ιδέα πρωτότυπη και συνάμα μεγαλειώδη: τη δημιουργία μίας τεράστιας on-line βιβλιοθήκης με δωρεάν πρόσβαση από ολόκληρο τον κόσμο! Στο σχέδιό του αυτό, μάλιστα, έδωσε -τι άλλο- το όνομα "Σχέδιο Γουτεμβέργιος" (Project Gutenberg).

Οσο για το πρώτο κείμενο που κατέστησε ψηφιακό ήταν η αμερικανική "Διακήρυξη της Ανεξαρτησίας" (United States Declaration of Independence), ενώ ακολούθησαν τα εξής έργα: "The United States' Bill of Rights": Δεκέμβριος 1972, "John F. Kennedy's Inaugural Address": Νοέμβριος 1973, "Gettysburg Address, Abraham Lincoln": Νοέμβριος 1973, "The United States' Constitution": Δεκέμβριος 1975, "Give Me Liberty Or Give Me Death", Patrick Henry: Δεκέμβριος 1976, "The Mayflower Compact": Δεκέμβριος 1977, "Abraham Lincoln's Second Inaugural Address": Δεκέμβριος 1978, "Abraham Lincoln's First Inaugural Address": Δεκέμβριος 1979 κ.ο.κ.

Το project αυτό μετατράπηκε σύντομα σε μέγα πάθος για τον Χαρτ, ο οποίος ρίχτηκε με τα μούτρα στη δουλειά. Οι κόποι του, παρά τα σοβαρά εμπόδια που συνάντησε κατά καιρούς (κυρίως οικονομικής φύσης), άρχισαν να αποδίδουν καρπούς.

Στο επίσημο site του Project Gutenberg μπορείτε να βρείτε τον συνολικό κατάλογο των έργων που είναι on-line (κατά αλφαβητική σειρά συγγραφέα ή τίτλου) και, βέβαια, έχετε τη δυνατότητα να αναζητήσετε ένα συγκεκριμένο βιβλίο που σας ενδιαφέρει.

Το υλικό που έχει συγκεντρωθεί έως τώρα στο site μπορεί να χωριστεί σε τρεις κατηγορίες: ανάλαφρα λογοτεχνικά κείμενα ("Μύθοι του Αισώπου", "Πίτερ Παν"), σοβαρά έργα (Βίβλος, Σαίξπηρ) και έργα αναφοράς (εγκυκλοπαίδειες, λεξικά κ.λπ.).

Τέλος, τα ίδια τα κείμενα τώρα, που θα βρείτε στο Project Gutenberg, είναι διαθέσιμα στην απλούστερη και πιο εύχρηστη ηλεκτρονική μορφή ("Plain Vanilla ASCII"), αν και τα τελευταία χρόνια ο Χαρτ, δεχόμενος πιέσεις για καλύτερη εκμετάλλευση των νέων τεχνολογιών, αποφάσισε να διαθέτει και ορισμένα αρχεία σε μορφή HTML.

Universal Download

www.udownload.com

Η μορφή του site αυτού θυμίζει πολύ κάποιες από τις μεγάλες μηχανές αναζήτησης ή τα θεματικά ευρετήρια του Internet. Εξάλλου το ίδιο διαφημίζεται ως το E-Text Portal, και νομίζουμε ότι βρίσκεται πολύ κοντά στο χαρακτηρισμό αυτό, αφού πράγματι συγκεντρώνει πάρα πολλά κείμενα ταξινομημένα σε θεματικές ενότητες (αγγλική λογοτεχνία, παιδική λογοτεχνία, δοκίμια, κλασική λογοτεχνία, επιστήμες, ψυχολογία, ιστορία κ.λπ.).

Τα αρχεία που θα κατεβάσετε από εδώ είναι



Το site της εγκυκλοπαίδειας Encarta της Microsoft (www.encarta.com).

της μορφής .pdf και απαιτούν τη χρήση του Acrobat Reader (διατίθεται δωρεάν στο Internet).

netLibrary

www.netlibrary.com

Ακόμη ένα Web site με πολλά ηλεκτρονικά κείμενα. Παρ' όλο που τα περισσότερα από αυτά δεν διατίθενται δωρεάν, υπάρχει ειδικό τμήμα του site (www.netlibrary.com/free_reading_room.asp) στο οποίο μπορείτε ελεύθερα να διαβάσετε on-line δεκάδες κείμενα κάθε είδους και για όλα τα ενδιαφέροντα.

Δείτε επίσης:

- **1st Books Library** (www.1stlibrary.com): Μυθιστορήματα και ποιήματα κυρίως πρωτοεμφανιζόμενων συγγραφέων.
- **Books On Disk Publishing** (www.booksdisk.com): Διάφορα ηλεκτρονικά κείμενα.
- **Cyber Bookstore** (www.cyber-bookstore.com): Ελεύθερα διαθέσιμα κείμενα από την InTech Publishing.
- **DLSIJ Press** (www.dlsijpress.com): Πολλά ηλεκτρονικά βιβλία, τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε έναντι ελάχιστων δολαρίων στον υπολογιστή σας.
- **E-Pulp** (www.e-pulp.com): Έργα μυστηρίου, επιστημονικής φαντασίας κ.ά. Μπορείτε να διαβάσετε δωρεάν τα πρώτα κεφάλαια και αν σας αρέσει κάποιο βιβλίο, να το αποκτήσετε.
- **EBook Central** (www.ebookcentral.com): Ενδιαφέροντα βιβλία για όλα τα γούστα, όχι όμως όλα δωρεάν.
- **HotAuthors.com** (www.hotauthors.com): Εδώ μπορείτε να βρείτε και να μεταφέρετε στον υπολογιστή σας κείμενα πολλών γνωστών συγγραφέων.
- **Keystone Projects Corp.** (www.netbooks.com): Λογοτεχνικά και άλλα ηλεκτρονικά κείμενα ελεύθερα προς download.
- **Never Bound Books** (www.neverbound.com): Electronic books ελεύθερα για κατέβασμα στον υπολογιστή σας.
- **Novels On-Line** (www.papr-backs.com): Κείμενα σε μορφή HTML με μικρή συνδρομή.

ΕΚΑΤΟ ΤΟΜΟΙ ΣΕ ΕΝΑ SITE!

Είναι δεδομένο πως οι πιο πολλοί από εσάς έχετε ανατρέξει πολλές φορές σε εγκυκλοπαίδεια, εννοούμε έντυπη, των 10, 20 ή 80 τόμων! Κάθε βιβλιοθήκη, όσο μικρή κι αν είναι, περιλαμβάνει στα ράφια της μία εγκυκλοπαίδεια, σύμφωνα με την επικρατούσα -έως σήμερα τουλάχιστον- αντίληψη περί γνώσης.

Ο όρος "εγκυκλοπαίδεια", με την έννοια του συλλογικού έργου, γραμμένου από πολλούς συνεργάτες διάφορων ειδικοτήτων, καθιερώθηκε τον 17ο αιώνα από τον Γάλλο Diderot στην ιστορική εγκυκλοπαίδειά του. Από τις αρχές του 18ου αιώνα κυκλοφορούσαν ήδη στην Αγγλία αρκετές αναγνωρισμένες και φημισμένες εγκυκλοπαίδειες, όπως η "Lexicon Technicum" του J. Harris (1704) και η "Cyclopaedia" του E. Chambers (1728). Από τότε πολλά άλλαξαν και στις μέρες αλλάζουν και οι ίδιες οι εγκυκλοπαίδειες...

Encyclopaedia Britannica

www.eb.com

Μεταξύ των εγκυκλοπαιδειών σίγουρα ξεχωρίζει μία: Πρόκειται για την "Εγκυκλοπαίδεια Μπριτάνικα" ("Encyclopaedia Britannica") με ιστορία σχεδόν 230 ετών! Η πρώτη έκδοση της Britannica πραγματοποιήθηκε από τρεις Σκωτσέζους, τους C. Macfarquh, A. Bell και W. Smellie, το 1768-1771 σε τρεις τόμους και παρά τις αναπόφευκτες ατέλειές της αντιπροσώπευε πλήρως την εποχή της. Αποτέλεσε μέγα εκδοτικό κατόρθωμα, αφού οι εκδότες της συγκέντρωσαν το υλικό της από ανθολογίες και ήδη υπάρχουσες συλλογές της πρώιμης περιόδου της εγκυκλοπαίδειας, καθώς και από κάποια εγκυκλοπαιδικά λεξικά της εποχής.

Στα θετικά του Web site της Britannica θα αναφέραμε σίγουρα την πολύ καλή και γρήγορη μηχανή αναζήτησης λημμάτων, καθώς και τη βάση δεδομένων των άρθρων της εγκυκλοπαίδειας. Φυσικά, δεν χρειάζεται να αναφέρουμε πως πρόκειται για ένα "must" στο χώρο των ηλεκτρονικών εγκυκλοπαιδειών.

Microsoft Encarta

www.encarta.com

Η Encarta είναι μία καλή εγκυκλοπαίδεια της εταιρίας Microsoft, με ιδιαίτερη έμφαση στον τομέα των πολυμέσων (εικόνες, βίντεο, ήχοι). Δεν είναι όλα τα λήμματα ελεύθερα για ανάγνωση (συχνά σας παραπέμπουν στην έκδοση CD-ROM), ωστόσο θα βρείτε αρκετά καλό υλικό, κυρίως οπτικοακουστικό.

Grolier

www.grolier.com

Μία από τις πρώτες εγκυκλοπαίδειες που πέρασε σε CD-ROM, στις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας, σήμερα δίνει το "παρών" στο Διαδίκτυο με δύο μορφές: την Encyclopedia

RIDING THE BULLET: ΤΟ ΠΡΩΤΟ eBOOK!

Σας αρέσει ο Stephen King; Αν ναι, μπορείτε να απολαύσετε το τελευταίο έργο του, το "Riding the Bullet", αποκτώντας το on-line έναντι μόλις 2,5 δολαρίων. Πρόκειται για την ιστορία ενός άτυχου νεαρού από τη Νέα Αγγλία της πολιτείας Μέιν, που, κάνοντας ωτοστόπ για να φτάσει γρήγορα στο νοσοκομείο, όπου έχουν πάει την άρρωστη, γέρα μητέρα του, βρίσκεται αντιμέτωπος με τις ίδιες του τις φοβίες.

Επισκεφτείτε το Web site των Εκδόσεων Anubis, στη διεύθυνση www.anubis.gr (eBooks), και με μία απλούστατη διαδικασία θα κατεβάσετε το κείμενο στον υπολογιστή σας σε μορφή .pdf (απαιτείται ο Acrobat Reader).



Americana Online και την Grolier Multimedia Encyclopedia. Για καθαρά εγκυκλοπαιδική γνώση -με όλη τη σημασία του όρου- η Grolier σίγουρα θα σας αφήσει απόλυτα ικανοποιημένους.

Δείτε ακόμη:

➤ **Compton's Encyclopedia** (www.optonline.com/comptons): Καλή on-line εγκυκλοπαίδεια, που δυστυχώς τις τελευταίες εβδομάδες διέκοψε προσωρινά τη λειτουργία της. Μην την ξεχάσετε, πάντως, αξίζει τον κόπο να ελέγχετε πού και πού τη διεύθυνσή της.

➤ **Concise Columbia Electronic Encyclopedia** (www.encyclopedia.com): Καλή εγκυκλοπαίδεια με 14.000 μικρά ή περιεκτικά λήμματα.

➤ **Encyclopedia Smithsonian** (www.si.edu/resource/faq/start.htm): Πρόσβαση σε καλά άρθρα του φημισμένου αμερικανικού ινστιτούτου για θέματα τεχνών, περιβάλλοντος κ.ά.

➤ **Free Internet Encyclopedia** (clever.net/cam/encyclopedia.html): Πολύ καλό site με πληροφορίες αλλά και παραπομπές σε άλλα sites γνώσεων.

➤ **Funk & Wagnalls Online Multimedia Encyclopedia** (www.funkandwagnalls.com/encyclopedia/): Συμπαθητική on-line εγκυκλοπαίδεια με πλούσιο υλικό.

➤ **Knowledge Adventure Encyclopedia** (www.adventure.com/encyclopedia/): Πολύ καλή ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια με καλογραμμένα κείμενα.

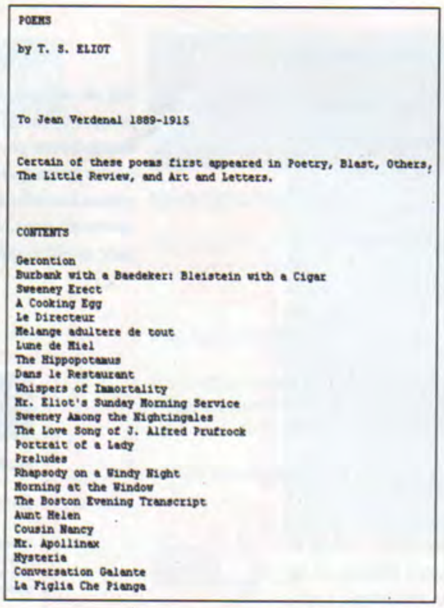
➤ **Encyberpedia: The Living Encyclopedia** (www.encyberpedia.com): Στην ουσία πρόκειται για ένα portal site, το οποίο αξίζει να επισκεφτείτε, αφού σας παρέχει links ταξινομημένα ανά θεματικές ενότητες.

➤ **LibrarySpot** (www.libraryspot.com/librariesonline.htm): Από εδώ θα οδηγηθείτε σε πολλές άλλες on-line εγκυκλοπαίδειες.

➤ **The E-Conflict World Encyclopedia** (www.emulateme.com): Πλούσιο πληροφοριακό υλικό για όλες τις χώρες του κόσμου.

e-BOOKS

Τα λεγόμενα eBooks είναι βιβλία σε ηλεκτρονική μορφή, τα οποία διακινούνται on-line και μπορούν να διαβαστούν από κάθε ενδιαφερόμενο, είτε κατευθείαν στον υπολογιστή του είτε αφού μεταφερθούν -με τη διαδικασία του downloading- σε έναν υπολογιστή ή σε άλλη φορητή συσκευή ανάγνωσης (eBook Readers). Για την ανάγνωση στην οθόνη του υπολογιστή σας απαιτείται συνήθως ο Acrobat Reader ή άλλα λογισμικά, όπως το Glassbook (βλ. στη συνέχεια), που διατίθεται δωρεάν στο Διαδίκτυο, ενώ ως προς το θέμα των φορητών συσκευών ανάγνωσης έχουν εμφανιστεί αρκετές συσκευές στην αγορά, με κυριότερες τις Rocket eBook (Pro) της NuvoMedia και SoftBook Reader της SoftBook Press.


POEMS

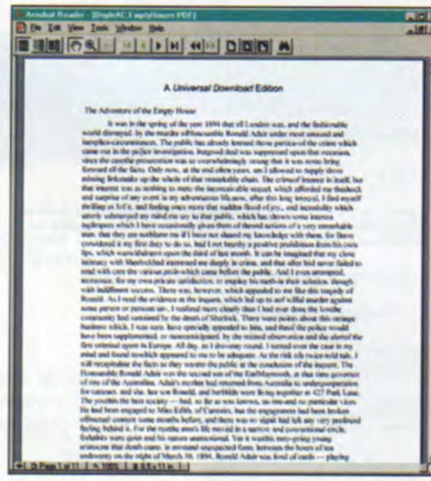
by T. S. ELIOT

To Jean Verdenal 1889-1915

Certain of these poems first appeared in Poetry, Blast, Others, The Little Review, and Art and Letters.

CONTENTS

Gerontion
Burbank with a Baedeker: Bleistein with a Cigar
Sweeney Erect
A Cooking Egg
Le Directeur
Melange adultere de tout
Lune de Miel
The Hippopotamus
Dans le Restaurant
Whispers of Immortality
Mr. Eliot's Sunday Morning Service
Sweeney Among the Nightingales
The Love Song of J. Alfred Prufrock
Portrait of a Lady
Preludes
Rhapsody on a Windy Night
Morning at the Window
The Boston Evening Transcript
Aunt Helen
Cousin Nancy
Mr. Apollinax
Hysteria
Conversation Galante
La Figlia Che Piange



Δύο δείγματα ηλεκτρονικών κειμένων (των Ντόιλ και Έλιοτ), που μπορείτε να βρείτε στα sites project Gutenberg (www.promo.net/pg) και universal download.com (www.udownload.com).

Glassbook

www.glassbook.com

Πολύ καλό λογισμικό διαχείρισης και ανάγνωσης ηλεκτρονικών κειμένων, με όμορφη σχεδίαση και πολλές δυνατότητες. Δοκιμάστε το!

Rocket eBook (Pro)

www.rocket-ebook.com

Η πιο διαδεδομένη συσκευή ανάγνωσης eBooks σήμερα με το σχήμα και το μέγεθος ενός κλασικού βιβλίου και βάρος 627 γραμμάρια. Διαθέτει μονόχρωμη οθόνη, δέχεται κείμενα βιβλίων (σε μορφή subset HTML) μέσω PC ή Mac από διάφορα Web sites του Internet (όπως BarnesAndNoble, eCampus, Powell's Bookstore κ.ά.) και μπορεί να αποθηκεύει έως και 4.000 σελίδες κειμένου. Κοστίζει 199 δολάρια (απλή έκδοση, Rocket eBook, με μνήμη 4MB) και 269 δολάρια (ενισχυμένη έκδοση, Rocket eBook Pro, με μνήμη 4MB).

SoftBook Reader

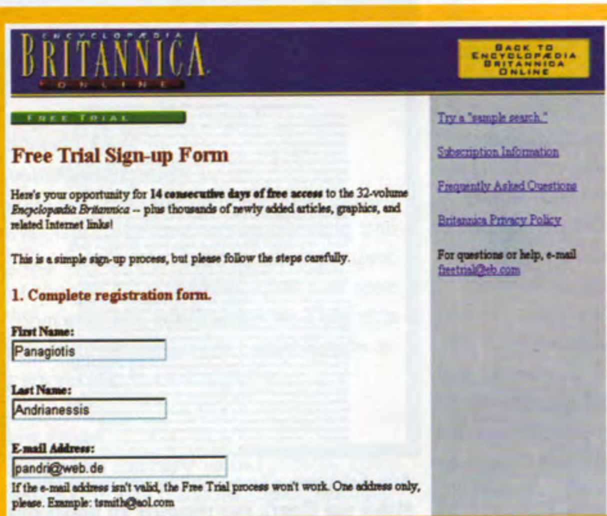
www.softbook.com

Συσκευή ανάγνωσης, που διαθέτει ενσωματωμένο modem 33,6Kbps και ζυγίζει 1.300 γραμμάρια. Διαθέτει κι αυτή μονόχρωμη οθόνη και φορτώνει κείμενα βιβλίων ή περιοδικών έως 5.000 σελίδων (σε μορφή subset HTML) κατευθείαν από το Internet (SoftBookStores). Κόστος; Γύρω στα 600 δολάρια.

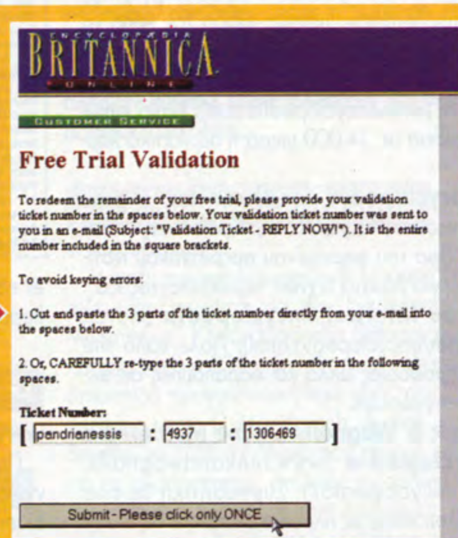


Grolier: Μία από τις πρώτες εγκυκλοπαίδειες που πέρασαν σε CD-ROM, στις αρχές της δεκαετίας του '90, είναι παρούσα και στο Διαδίκτυο.

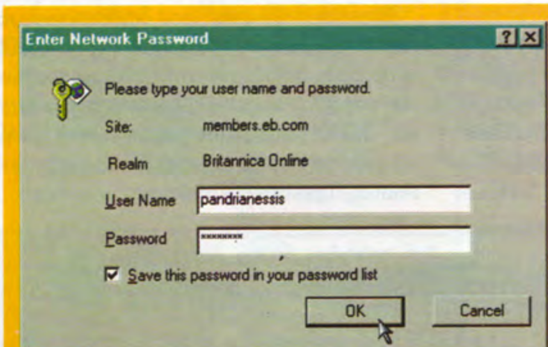
ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΗΝ BRITANNICA ON-LINE



1 Για να πάρετε μία γεύση από τον πλούτο των γνώσεων που μπορείτε να βρείτε σε μία on-line εγκυκλοπαίδεια, αρκεί να δοκιμάσετε μία δωρεάν συνδρομή διάρκειας 14 ημερών στην ηλεκτρονική έκδοση της παλαιότερης και εγκυρότερης εγκυκλοπαίδειας του κόσμου, της Britannica, στη διεύθυνση www.eb.com. Αρκεί μία επίσκεψη στο site και η συμπλήρωση μίας on-line φόρμας.



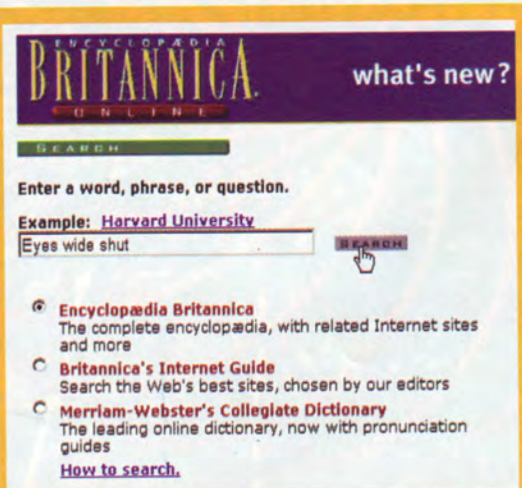
2 Αμέσως σας δίνεται το username σας και σε λίγα λεπτά λαμβάνετε με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ένα μήνυμα στο οποίο εμπεριέχεται ο validation ticket number σας, τον οποίο εισάγετε στην ειδική φόρμα που θα βρείτε συνδεόμενοι στη διεύθυνση subscribe.eb.com/csc/cscftr.html.



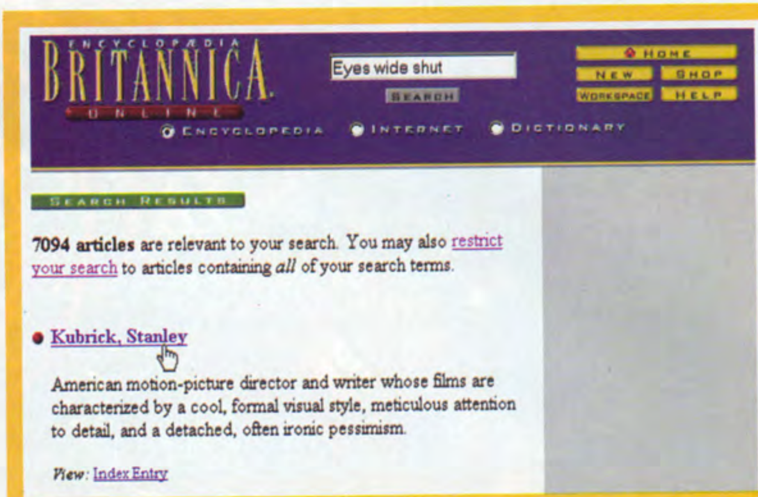
3 Με το συνδυασμό του username και του κωδικού που εσείς διαλέξατε, μπορείτε πια συνδεόμενοι κατευθείαν με τη διεύθυνση members.eb.com...



4 ...να ξεκινάτε τις δικτυακές αναζητήσεις σας στη μεγαλύτερη ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια του κόσμου, την Encyclopaedia Britannica Online με πολλά Internet links, στον οδηγό της Britannica για το Internet και στο φημισμένο λεξικό της αγγλικής γλώσσας Merriam-Webster's Collegiate Dictionary.



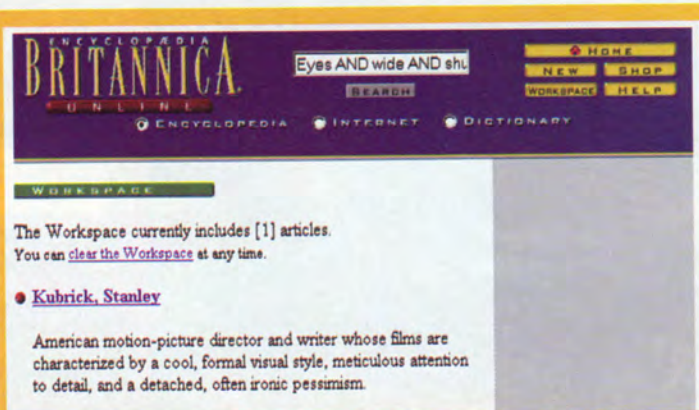
5 Για δοκιμή δείτε την αναζήτηση πληροφοριών για την τελευταία ταινία του Στάνλεϊ Κιούμπρικ (θυμάστε το "2001 Οδύσσεια του διαστήματος";) "Eyes wide shut".



6 Η πρώτη εγγραφή που βρέθηκε αφορά στον ίδιο τον Κιούμπρικ, αλλά επειδή ακολουθούν πολλές ακόμη, μπορείτε να περιορίσετε την αναζήτησή σας, επιλέγοντας Restrict your search.

8 ...και να το διαβάσετε αργότερα!





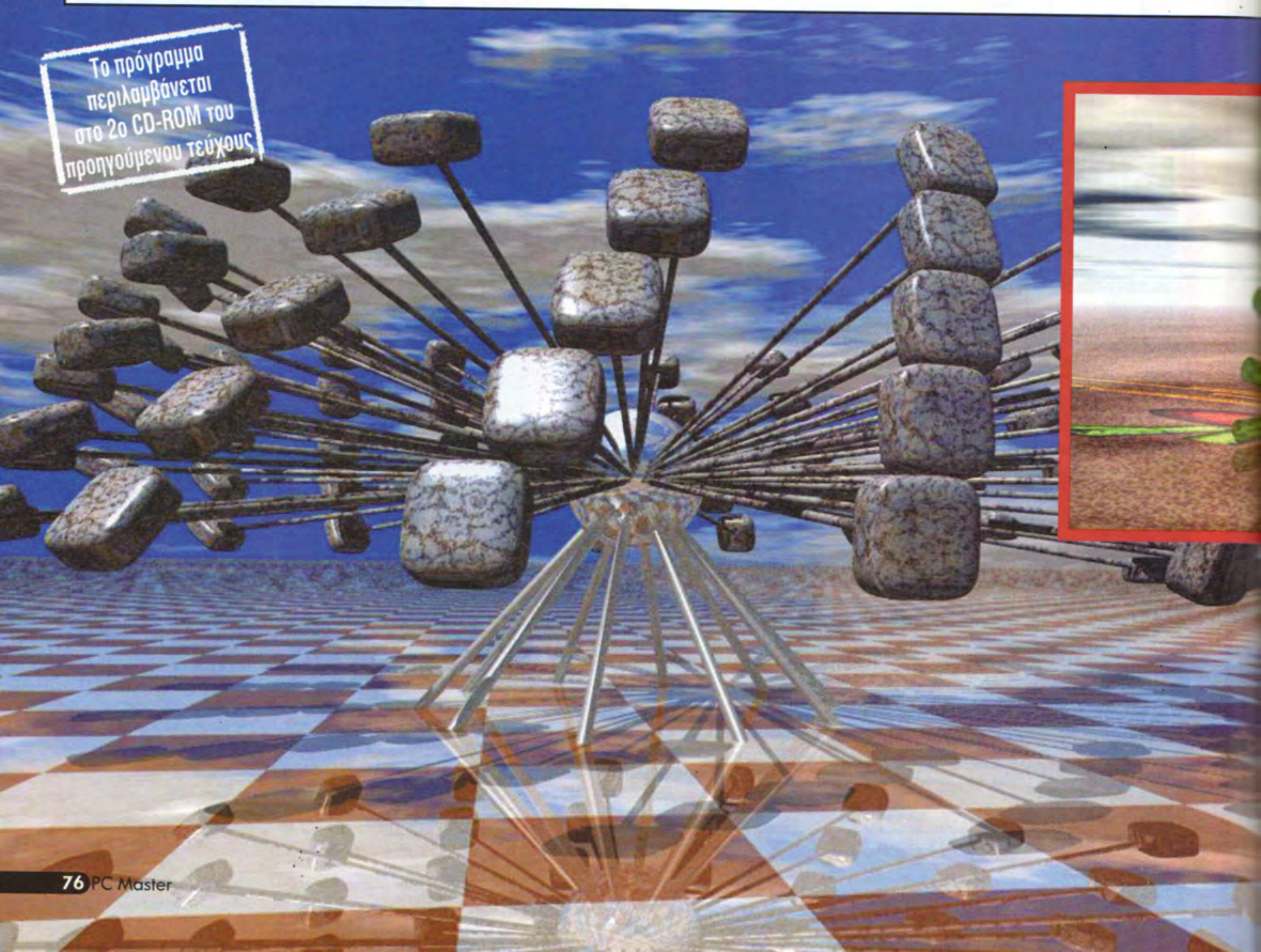
7 Αν δεν έχετε πολύ χρόνο, μπορείτε να αποθηκεύσετε το υλικό που βρήκατε στην περιοχή workspace...



9 Αρκετά, όμως, με τις αναζητήσεις. Δεν θέλετε να αγοράσετε και κανένα t-shirt από το ηλεκτρονικό κατάστημα της Britannica για το καλοκαίρι; Επισκεφτείτε το store.britannica.com και θα καταλάβετε...



POV-Ray 3.1 FOR WINDOWS



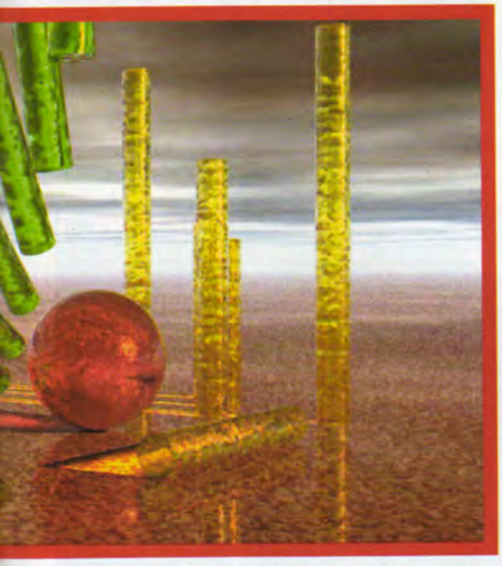
Το πρόγραμμα περιλαμβάνεται στο 2ο CD-ROM του προηγούμενου τεύχους

Ο μαγικός κόσμος της τρίτης διάστασης

Αν χρησιμοποιήσετε αποδοτικά τις έτοιμες βιβλιοθήκες του POV-Ray, θα μπορέσετε αρκετά γρήγορα να δημιουργήσετε φανταστικές, φωτορεαλιστικές, 3D εικόνες υψηλής ανάλυσης.

του Δημήτρη Πανταζόπουλου

dimpant@hotmail.com



Φωτορεαλιστικές εικόνες υψηλής ανάλυσης και απίστευτης λεπτομέρειας κατακλύζουν τους δίσκους των PCs και το Internet. Η δημιουργία γραφικών εφέ είναι πλέον μία εύκολη υπόθεση με χρήση προγραμμάτων όπως το PhotoShop και το Paint Shop Pro. Αν, ωστόσο, είστε από αυτούς που έχουν βαρεθεί τον απλό δρόμο και έχετε τη διάθεση να δημιουργήσετε το δικό σας τρισδιάστατο σκηνικό με ποικιλία αντικειμένων, χρωμάτων, backgrounds και εφέ γράφοντας μερικές γραμμές κώδικα, τότε διαβάζετε το σωστό άρθρο, μια και το POV-Ray είναι το πρόγραμμα που θα ικανοποιήσει απόλυτα το δημιουργικό ταλέντο σας. Ξεσκονίστε λοιπόν το πληκτρολόγιό σας, αφήστε το ποντίκι σας στην άκρη και ετοιμαστείτε να περιγράψετε τις δικές σας φωτορεαλιστικές, 3D εικόνες προγραμματίζοντας σε μία γλώσσα η οποία μοιάζει ούτε λίγο ούτε πολύ με τη C!.

RAY TRACING

Συγκρατήστε καλά τον όρο "ray tracing". Πρόκειται για την τεχνική που θα μετατρέψει τον κώδικά σας σε μία ζωντανή τρισδιάστατη εικόνα. Το POV-Ray στηρίζει τη λειτουργία του εξ ολοκλήρου σε αυτό το είδος rendering. Τι είναι, όμως, το ray tracing και πώς λειτουργεί; Οσο απλό και αν φαίνεται, δεν είναι τίποτα περισσότερο από μία προσομοίωση του τρόπου με τον οποίο οι ακτίνες (rays) φωτός πέφτουν στα αντικείμενα του χώρου δημιουργώντας έτσι τα είδωλά τους. Ωστόσο, αντίθετα με την πραγματικότητα όπου ο τελικός δέκτης των ακτίνων είναι το ανθρώπινο μάτι (ή η κάμερά μας, αν προτιμάτε), το ray tracing χρησιμοποιεί ως πομπό των ακτινών το μάτι (ή, αντίστοιχα, την κάμερα μέσα από την οποία βλέπουμε) και ως δέκτη το χώρο τον οποίο θέλουμε να απεικονίσουμε. Το τελικό αποτέλεσμα είναι μία πλήρης αναπαράσταση του χώρου αυτού και των αντικειμένων που τον αποτελούν ή αλλιώς της σκηνής (scene) που επιθυμούμε να "ζωντανέψουμε".

POV-RAY - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ

Το πρόγραμμα POV-Ray είναι το εργαλείο που θα χρησιμοποιήσουμε για να περιγράψουμε τη σκηνή μας και να δούμε τα τελικά αποτελέσματα. Ουσιαστικά, το POV-Ray είναι ένας ray tracer, αλλά παράλληλα ενσωματώνει έναν πολύ καλό editor, τον οποίο χρησιμοποιούμε για να γράψουμε τον απαραίτητο κώδικα. Ο κώδικας περιγράφει πλήρως τη σκηνή μας. Ως εκ τούτου η γλώσσα που χρησιμοποιείται ονομάζεται Scene Description Language. Τα αρχεία κώδικα είναι απλά ASCII αρχεία και μπορείτε να τα γράψετε ακόμα και στο notepad των Windows. Εξ ορισμού το POV-Ray προσθέτει την κατάληξη .POV στα αρχεία κώδικα. Το POV-Ray δέχεται ως είσοδο ένα τέτοιο αρχείο, διαβάζει τον κώδικα, ελέγχει την ορθότητα των εντολών και τη σύνταξη, δημιουργεί μία εσωτερική αναπαράσταση της σκηνής και μέσω rendering εμφανίζει ως αποτέλεσμα την εικόνα μας! Το POV-Ray αποθηκεύει αυτόματα την εικόνα σε ένα bitmap αρχείο.

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ POV-RAY

Οι βασικές λειτουργίες του POV-Ray είναι δύο: η συγγραφή του κώδικα και η εκτέλεσή του. Το menu File περιλαμβάνει όλες τις εντολές που χρειάζεστε για να ανοίξετε (open), να αποθηκεύσετε (save) και να τυπώσετε (print) τα .pov αρχεία σας. Ο editor υποστηρίζει την επεξεργασία πολλαπλών αρχείων με χρήση tabs. Τα menus Edit, Search, Text και Editor περιλαμβάνουν τις ρυθμίσεις και τις επιλογές για τον ενσωματωμένο editor. Εδώ θα βρείτε κλασικές επιλογές όπως Find, Indent και Tab, αλλά και μερικά επαγγελματικά χαρακτηριστικά, όπως τα Bookmarks και Macros, τη δυνατότητα αυτόματου backup και την επιλογή Auto-reload. Πολύ καλή είναι και η χρήση των Color schemes, με τα οποία μπορείτε να αλλάξετε την εμφάνιση των χρωμάτων του editor, ο οποίος χρωματίζει τις εντολές που εισάγετε ανάλογα με τη λειτουργία τους. Το menu Render περιέχει τις εντολές για την επιλογή (Select File and Render) του .pov αρχείου που θα εκτελεστεί (Start Rendering [Go!]). Αν δεν επιλέξετε κάποιο αρχείο από το δίσκο, θα εκτελεστεί αυτόματα το τρέχον αρχείο που έχετε ανοίξει στον editor. Το POV-Ray έχει πάντα ανοικτό στον editor το tab Messages, το οποίο περιέχει λεπτομερή περιγραφή των παραμέτρων της τρέχουσας εκτέλεσης, πλήρη καταγραφή των τελικών αποτελεσμάτων και πολλά (μα πάρα πολλά) στατιστικά στοιχεία σχετικά με το rendering. Το Menu Options περιέχει διάφορες επιλογές για τη λειτουργία του POV-Ray. Είναι



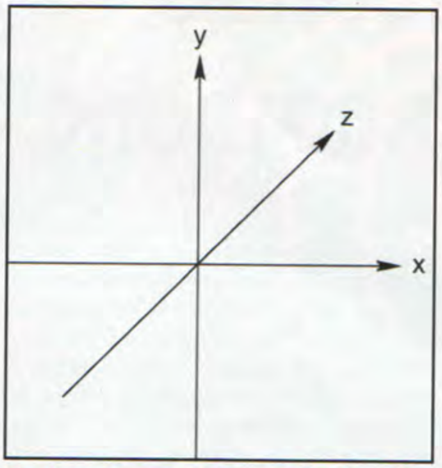
Το πλήρες περιβάλλον του POV-Ray. Ο editor είναι πλήρως customizable.

καλό να ενεργοποιήσετε την επιλογή Keep Single Instance αν δεν θέλετε να φορτώνεται ξανά και ξανά το POV-Ray, κάθε φορά που κάνετε διπλό κλικ σε ένα .pov αρχείο (π.χ. από τον Windows Explorer). Η επιλογή Place in System Tray τοποθετεί το εικονίδιο του POV-Ray στο tray των Windows. Οι επιλογές στο menu Message Window σας επιτρέπουν να αλλάξετε την εμφάνιση του tab Messages (το background, το χρώμα των γραμμάτων κ.λπ.). Τέλος, το menu Tools περιέχει μερικές βοηθητικές λειτουργίες, όπως το άνοιγμα ενός MS-DOS παραθύρου (MSDOS prompt), η επεξεργασία των αρχείων POVRAY.INI και PVTOOLS.INI και το άνοιγμα της εικόνας BMP του τελευταίου εκτελούμενου αρχείου στο Paint των Windows (View last rendered file). Το menu Tools μπορείτε να το διαμορφώσετε όπως εσείς θέλετε, προσθέτοντας ή διαγράφοντας επιλογές, μέσω του αρχείου PVTOOLS.INI! Τις βασικότερες λειτουργίες θα τις βρείτε και ως κουμπιά στην toolbar του προγράμματος.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΜΑΓΙΚΟΥΣ

Αρκετά, όμως, με τη θεωρία. Ας δούμε πρακτικά πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το ray tracing για να καταπλήξουμε εαυτούς και φίλους! Επιλέξτε New και ετοιμαστείτε να βάλετε φωτιά στο πληκτρολόγιό σας. Μία σκηνή (scene) περιέχει όλα τα αντικείμενα που θα εμφανιστούν στην εικόνα, το background και τα ατμοσφαιρικά εφέ (ομίχλη, φωτιά, σκόνη κ.λπ.). Χαρακτηριστικά μίας σκηνής είναι τα χρώματα, ο φωτισμός και η κάμερα. Οι ρυθμίσεις της κάμερας καθορίζουν το πώς βλέπουμε την εικόνα (π.χ. αν τα αντικείμενα θα είναι κοντά ή μακριά). Αυτά είναι και τα απολύτως απαραίτητα στοιχεία: τα αντικείμενα (objects), η κάμερα (camera) και το φως (light). Το POV-Ray μας παρέχει μία μεγάλη ποικιλία έτοιμων αντικειμένων, φωτισμών, χρωμάτων και εφέ, τα οποία μπορούμε να συμπεριλάβουμε στις δικές μας σκηνές. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, πληκτρολογώντας τις πρώτες εντολές #include που κάνουν ακριβώς αυτή τη δουλειά: μας επιτρέπουν να χρησιμοποιήσουμε τις ήδη υπάρχουσες βιβλιοθήκες (αρχεία .INC).

```
#include "colors.inc"
// τα βασικά χρώματα (Blue, Yellow...)
#include "textures.inc"
  // μερικά έτοιμα textures
#include "shapes.inc"
#include "stones.inc"
// ή αλλιώς πώς θα κάνετε ένα αντικείμενο
να φαίνεται πέτρινο...
#include "woods.inc"
// ή ξύλινο!
#include "skies.inc"
#include "golds.inc"
```



Το σύστημα συντεταγμένων του POV-Ray. Τα βέλη δείχνουν τις θετικές τιμές. Το κέντρο είναι η θέση 0, 0, 0.

Συνεχίζουμε προσθέτοντας την κάμερα. Σημαντικό είναι να θυμάστε πάντα πως βρισκόμαστε σε έναν τρισδιάστατο χώρο. Καθετί που τοποθετείται στη σκηνή πρέπει να έχει τρεις συντεταγμένες: x, y, z. Η συντεταγμένη z ίσως σας μπερδέψει λίγο αρχικά, αλλά το κόλπο είναι να θυμάστε πάντα πως μία θετική τιμή σημαίνει κοντά ή αλλιώς "μέσα" στην εικόνα και μία αρνητική "έξω", μακριά από την εικόνα.

Η εντολή camera έχει αρκετές παραμέτρους. Οι απαραίτητες είναι οι location και look_at. Η πρώτη καθορίζει το σημείο xyz όπου θα τοποθετηθεί η κάμερα, ενώ η δεύτερη το σημείο στο οποίο θα εστιάζει η κάμερα. Παρατηρήστε τη σύνταξη: Ολες οι εντολές δέχονται τις παραμέτρους τους μέσα σε άγκιστρα { }, ενώ οι συντεταγμένες δίνονται πάντα μέσα στα < >.

```
camera {
location <0, 2, -5>
look_at <0, 1, 2>
}
```

Η σκηνή μας πρέπει να έχει ένα background. Ως background ορίζεται ο χώρος στον οποίο δεν υπάρχουν αντικείμενα. Η σχετική εντολή είναι η background και δέχεται μόνο μία παράμετρο: το χρώμα τού background. Το χρώμα SkyBlue ορίζεται μέσα στο αρχείο colors.inc.

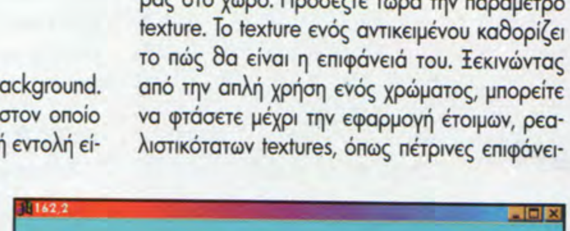
```
background { SkyBlue }
```

Αν νομίζετε πως δεν υπάρχει τίποτα περισσότερο για τα backgrounds, είστε γελασμένοι! Μπορείτε να βάλετε ό,τι κάνετε κέφι στο πίσω μέρος της σκηνής, από αστέρια μέχρι σύννεφα. Η εντολή Sky_Sphere θα σας εντυπωσιάσει. Και αν η φαντασία σας δεν έχει οργιάσει ακόμα, τότε να σας υπενθυμίσω ότι υπάρχουν και τα ατμοσφαιρικά εφέ (atmospheric effects), όπως βροχή, σκόνη, φωτιά, ομίχλη (fog), ακόμα και ουράνιο τόξο (rainbow)! Συνολικά, αυτά τα στοιχεία ονομάζονται τώρα -σε αντίθεση με τις παλαιότερες εκδόσεις- Media.

Ηρθε η ώρα των αντικειμένων! Στο παράδειγμά μας θα τοποθετήσουμε στο χώρο μία σφαίρα (sphere) και ένα κείμενο (text). Οπως ίσως -σωστά- φανταστήκατε, το POV-Ray σάς παρέχει μία εκπληκτική ποικιλία αντικειμένων. Μεταξύ άλλων, σφαίρες (spheres), boxes, τρίγωνα, κυλίνδρους (cylinders), κώνους (cones) και planes. Πιο σύνθετα αντικείμενα είναι τα (κρατηθείτε καλά!) bicubic patch, blob, height field, lathe, mesh, polygon, prism, superquadric ellipsoid, surface of revolution και torus. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, τα POV-Ray σάς δίνει τη δυνατότητα να συνδυάσετε πολλά απλά αντικείμενα, ώστε να φτιάξετε καινούρια πολυσύνθετα με μία τεχνική που ονομάζεται CSG (Constructive Solid Geometry)! Ο κώδικας της σφαίρας μας είναι ο ακόλουθος:

```
sphere {
<0, 1, 2.5>, 1.4
texture { T_Stone5 }
no_shadow
}
```

Μέσα στα < > δίνονται οι συντεταγμένες όπου θα τοποθετηθεί η σφαίρα. Το z ισούται με 2.5 και έτσι η σφαίρα εμφανίζεται αρκετά "μέσα" στην εικόνα και, όπως θα διαπιστώσετε, πίσω από το κείμενο. Η τιμή 1.4 είναι η ακτίνα της σφαίρας. Αρα, το πλάτος (width) της θα είναι συνολικά 2.8. Η παράμετρος no_shadow προκαλεί τη μη εμφάνιση της σκιάς της σφαίρας στο χώρο. Προσέξτε τώρα την παράμετρο texture. Το texture ενός αντικειμένου καθορίζει το πώς θα είναι η επιφάνειά του. Ξεκινώντας από την απλή χρήση ενός χρώματος, μπορείτε να φτάσετε μέχρι την εφαρμογή έτοιμων, ρεαλιστικότατων textures, όπως πέτρινες επιφάνει-



Το τελικό αποτέλεσμα του κώδικά μας. Κύριοι, συγχαρητήρια!

ες, ξύλινες, χρυσές ή γυάλινες. Στο παράδειγμά μας χρησιμοποιούμε το texture T_Stone5, το οποίο ορίζεται στο αρχείο stones.inc. Στο σημείο αυτό πρέπει να τονίσουμε ότι το POV-Ray έχει παραμέτρους που μας επιτρέπουν να δημιουργήσουμε διάφανες επιφάνειες, επιφάνειες που αντανακλούν ποικιλοτρόπως το φως κ.λπ.. Σημαντικός είναι και ο όρος "pigment", ο οποίος αναφέρεται στο συνδυασμό των χρωμάτων των αντικειμένων. Το POV-Ray εκπλήσσει με την υποστήριξη color maps, pigment maps, patterned textures, layered textures και pattern modifiers, όπως Waveforms, Turbulence, Octaves, Lambda, Omega. Τέλος, σας δίνεται η δυνατότητα να περιγράψετε αναλόγως και το εσωτερικό (interior) των αντικειμένων!

Ακολουθεί η εισαγωγή του κειμένου με την εντολή text:

```
text {
ttf "timrom.ttf" "CGO" 0.15, 0
pigment { BrightGold }
finish { reflection .25 specular 1 }
translate -1*x
}
```

Η παράμετρος ttf καθορίζει τη γραμματοσειρά (Times New Roman). Τα αρχεία TTF είναι τα γνωστά True Type Font αρχεία. Αν έχετε μία γραμματοσειρά και θέλετε να τη χρησιμοποιήσετε με το POV-Ray, αντιγράψτε το TTF αρχείο στον υποκατάλογο include που βρίσκεται μέσα στον κατάλογο εγκατάστασης του προγράμματος. Το κείμενο που ακολουθεί είναι η λέξη CGO. Η τιμή 0.15 είναι το πάχος των γραμμάτων και η τιμή 0 είναι η απόσταση (kerning distance) μεταξύ τους. Θυμηθείτε ότι το pigment καθορίζει το χρώμα επιφάνειας των γραμμάτων. Η παράμετρος finish καθορίζει το "τελείωμα" του texture. Χρησιμοποιήστε τη για να κάνετε μία επιφάνεια γυαλιστερή, αντανακλαστική ή επίπεδη. Τέλος, η παράμετρος translate χρειάζεται προκειμένου να μετακινηθούν τα γράμματα προς το κέντρο της σκηνής με μία ελαφριά μετατόπιση ως προς τον άξονα x. Το POV-Ray υποστηρίζει όλες τις αριθμητικές πράξεις στις αριθμητικές τιμές, π.χ. στις συντεταγμένες. Οι αρνητικές τιμές στον άξονα x βρίσκονται δεξιά και οι θετικές αριστερά.

Ας προσθέσουμε τώρα και την πηγή φωτός (light source). Αν δεν βάλετε φως στη σκηνή σας, δεν θα δείτε τίποτα παρά το απέραντο μαύρο! Μία σκηνή μπορεί να έχει πολλά, διαφορετικά φώτα. Οι πηγές φωτός δεν είναι ορατά αντικείμενα στο χώρο. Είναι απλά, μικρά σημεία που εκπέμπουν φως. Και εδώ το POV-Ray σας επιτρέπει να μαγέψετε. Θα παραθέσω απλώς μερικά διαφορετικά είδη πηγών φωτός: pointlight source, spotlight source, cylindrical source, area light source, ambient light source και (φυσικά;!;) light source specials!

```
light_source { <-3, 4, -3> color
  White } // sphere light
light_source { <0,0,-2> color
  White } // text light
```

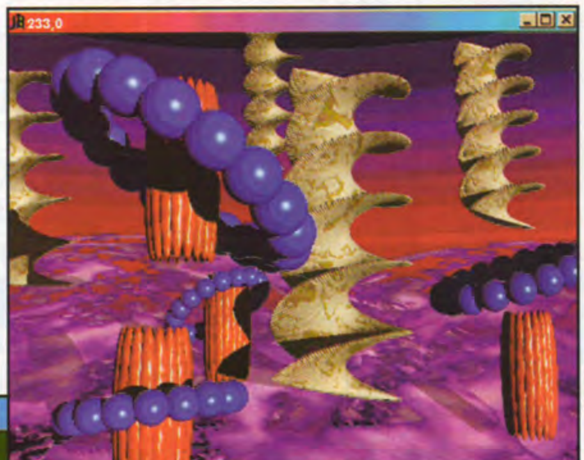
Αν βιάζεστε, επιλέξτε Run από την toolbar και δείτε το αποτέλεσμα. Ωστόσο, αν προσθέσετε και το αντικείμενο plane, θα δείτε μία ακόμα καλύτερη εικόνα:

```
plane { <0, 1, 0>, -1
pigment {
checker color Red, color Blue
}
}
```

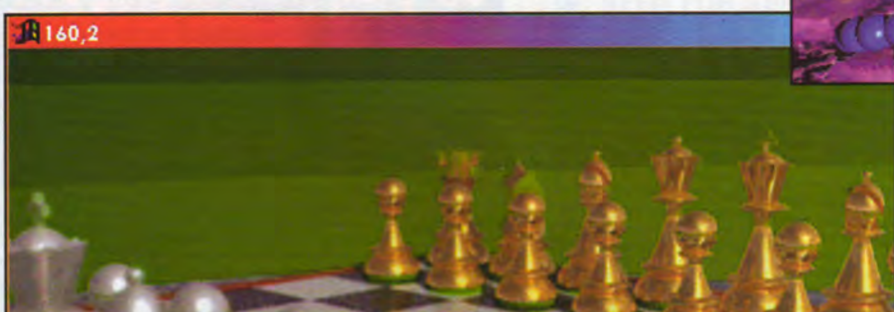
Η εντολή plane σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ένα επίπεδο "δάπεδο" για τη σκηνή σας. Παρατηρήστε ότι η παράμετρος pigment δεν χρησιμοποιεί ένα απλό χρώμα, αλλά το pattern checker που εμφανίζει το "δάπεδο" σε μορφή σκακιέρας με κόκκινα και μπλε τετράγωνα.

Επιλέξτε τώρα Run και δείτε το αποτέλεσμα.

Το μέγεθος της εικόνας το καθορίζετε από το combo box που βρίσκεται στην toolbar. Είναι ένα απλό παράδειγμα, αλλά παρατηρήστε τα εξής: τη σκιά του κειμένου, το ότι η σφαίρα δεν έχει σκιά, τη θέση της κάμερας ως προς τα αντικείμενα, την αντανάκλαση των δύο φώτων πάνω στην πέτρινη επιφάνεια της σφαίρας και τη σκιά των γραμμάτων που δημιουργεί το φως μπροστά από τα γράμματα πάνω στη σφαίρα.



Δύσκολο να το περιγράψεις, εύκολο να το δεις.



Μία εικόνα αξίζει όσο... 714 γραμμές κώδικα.

ΕΙΝΑΙ ΘΕΜΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Δεν φαντάζεστε τι μπορείτε να κάνετε με το POV-Ray. Εξοπλιστείτε με αρκετή διάθεση για μάθηση (οι εντολές της Scene Description Language είναι πολλές!) και... αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη. Στην αρχή ίσως δυσκολευτείτε λίγο με την τοποθέτηση των αντικειμένων στον τρισδιάστατο χώρο και με τις πολλές παραμέτρους, αλλά αν χρησιμοποιήσετε αποδοτικά τις έτοιμες βιβλιοθήκες του POV-Ray θα μπορέσετε αρκετά γρήγορα να δημιουργήσετε φανταστικές, φωτορεαλιστικές, 3D εικόνες υψηλής ανάλυσης, όπως αυτές που σας παραθέτω σε αυτό το άρθρο. Τα τελικά αποτελέσματα θα σας καταπλήξουν και, βέβαια, μην ξεχνάτε πως θα είναι ολότελα δικές σας δημιουργίες, τις οποίες φτιάξατε με μεράκι και γνώση. Σίγουρα δεν θα είναι κάτι που το κάνει ο καθένας. Αισθανθείτε μοναδικοί!

PC

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

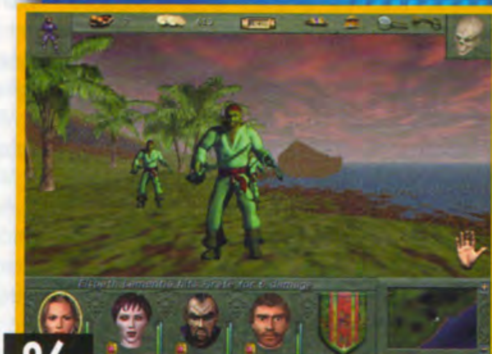


71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

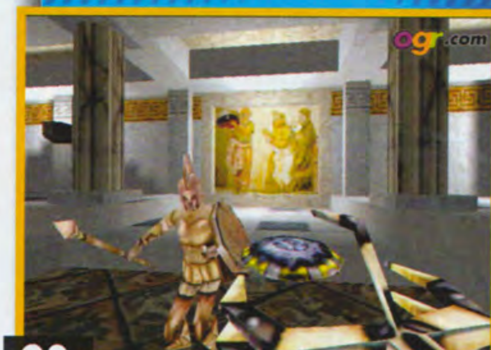
Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



82 **Warcraft 3**
Το νέο χτύπημα της Blizzard στο χώρο των strategy games.



86 **Might & Magic 8**
Το νέο Might & Magic κατέφθασε!



92 **Daikatana**
Ακατάπαυστη δράση, με την υπογραφή του John Romero.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



106 Evolva

Αφθονη δράση σε έναν κόσμο μακριά από τον δικό μας.



110 UEFA Manager 2000

Η απάντηση της Infogrames στο χώρο των manager games.



116 Lemmings Revolution

Τα Lemmings... επαναστάτησαν και μας ξαναεπισκέφθηκαν!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτό το 15ήμερο μας έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ALIEN NATIONS	121	71%
AIRPORT Inc.	122	87%
CHESSMASTER 7000	122	96%
DEMOLITION RACER	121	78%
ENEMY ENGAGED: COMMANCHE vs HOKUM	121	87%
EURO 2000	123	88%
F1 2000	121	94%
F1 GRAND PRIX WORLD	123	88%
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	123	79%
KA52 TEAM ALLIGATOR	123	80%
LIGHTBRINGER (DVD)	122	92%
MESSIAH	122	91%
MICHELIN RALLY MASTERS	122	93%
NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000	121	90%
NERF ARENA BLAST	121	88%
RISK 2	122	87%
SOLDIER OF FORTUNE	122	90%
SOULBRINGER	123	93%
STARLANCER	123	78%
STAR WARS: FORCE COMMANDER	121	93%
THE 4th COMING ver 1.10	123	
THE LEGEND OF LOTUS SPRING	122	90%
THIEF 2	121	92%
TIBERIAN SUN: FIRESTORM	121	90%
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	122	77%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

Game Preview

WARCRAFT III

"The world will change..." Με αυτά τα λόγια η Blizzard έδειξε στον κόσμο ότι ετοίμαζε κάτι ξεχωριστό για το μέλλον, το οποίο θα αποκάλυπτε στην ECTS του Λονδίνου στις 5 Σεπτεμβρίου 1999. Αμέσως τα στοιχήματα για την ταυτότητα του μυστηριώδους παιχνιδιού άρχισαν να πέφτουν βροχή. Προσωπικά, τότε πόνταρισα στο Starcraft 2, αφού είμαι ένας από τους φανατικούς των sci-fi παιχνιδιών στρατηγικής. Το αυθεντικό Starcraft με είχε αφήσει πλήρως ικανοποιημένο (ούτε λόγος για το add-on!), οπότε μία συνέχειά του θα ήταν σίγουρα ευπρόσδεκτη. Ομως, η Blizzard είχε άλλα σχέδια, και όσοι παρακολουθούσαν στενά τις κινήσεις της είχαν ήδη "ψυλλιαστεί" ότι ο μυστηριώδης αυτός τίτλος δεν θα ήταν άλλος από τη συνέχεια μίας κλασικής πια σειράς παιχνιδιών strategy: αυτής των Warcraft. Στη συνέχεια θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε κάποιες πληροφορίες για το πολυαναμενόμενο αυτό sequel.

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

Οπως και να το κάνουμε, η ανακοίνωση της παραγωγής ενός απλού sequel δεν είναι ικανή να "αλλάξει τον κόσμο", όπως υποστήριξε αρχικά η Blizzard. Οταν όμως το εν λόγω sequel έρχεται να παρουσιάσει ένα καινούριο είδος παιχνιδιού, επόμενο είναι ο "κόσμος" να θορυβηθεί λιγάκι. Υπό αυτές τις συνθήκες, λοιπόν, είμαστε έτοιμοι να υποδεχτούμε μία νέα κατηγορία παιχνιδιού, ονόματι Role Playing Strategy (RPS) η οποία, όπως πολλοί θα ξέρετε ήδη, είναι μία μείξη καθαρού Real Time Strategy με στοιχεία ενός κλασικού Role Playing Game. Η ιδέα είναι σίγουρα πρωτότυπη, εμπνέει όμως μία μικρή ανησυχία στους φίλους των "πατροπαράδοτων" παιχνιδιών στρατηγικής πραγματικού χρόνου, αφού πολλοί δηλώνουν λάτρεις της διοίκησης τεράστιων στρατών, όπου επικρατεί η νοοτροπία του "Shoot first, ask questions later".


Οι Orcs φαίνεται να έχουν εισχωρήσει σε μία Neutral πόλη και να τη φυλάνε.

Οι ακόλουθοι της προαναφερόμενης νοοτροπίας δεν θα πρέπει να ανησυχούν όμως ιδιαίτερα, καθώς η Blizzard δεν κατάφερε να ξεφύγει πάρα πολύ από το κλασικό πια στυλ του RTS, όπως είχε αρχικά υπολογίσει. Οι νέες φωτογραφίες που κυκλοφόρησαν σχετικά πρόσφατα έδειξαν ότι έχει προστεθεί το κλασικό sidebar, το οποίο καταλαμβάνει περίπου το 1/3 της οθόνης και βρίσκεται στο κάτω μέρος αυτής, όπως ακριβώς στο Starcraft. Εκτός από αυτήν την προσθήκη, έγιναν αρκετές αλλαγές, οι οποίες παρουσιάστηκαν στη φετινή E3 της Αμερικής, απ' όπου φυσι-

κά η Blizzard δεν μπορούσε να λείπει. Περισσότερα για αυτές τις αλλαγές θα δούμε σε άλλο σημείο του άρθρου. Προς το παρόν, ας ασχοληθούμε με κάποιες άλλες ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες, όπως οι φυλές του παιχνιδιού, τα Role Playing στοιχεία του, τα γραφικά του και λίγο με το σενάριό του.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Ενα από τα πιο φιλόδοξα projects της Blizzard ήταν η προσπάθειά της να περάσει το όνομα του Warcraft και στην κατηγορία των adventures. Πριν από αρκετό καιρό η παραγωγή του παιχνιδιού πήγαινε μια χαρά, μάλιστα ο κόσμος ενθουσιάστηκε όταν το πρώτο video-trailer δόθηκε στη δημοσιότητα. Η ακύρωση του φιλόδοξου αυτού project, με το όνομα Warcraft Adventures: Lord of the Clans, ήρθε την περίοδο της αγοράς της Blizzard και της Sierra από την ευρωπαϊκή εταιρία Havas. Επειδή στην περίπτωση της Sierra πολλά projects της τερματίστηκαν χωρίς κάποιον ιδιαίτερο λόγο, δεν έχουμε παρά να πιστέψουμε ότι στην περίπτωση της Blizzard ο τίτλος που δεν τα κατάφερε ήταν αυτός του Warcraft Adventures (το Diablo II σώθηκε). Αλλοι λένε ότι η Blizzard σταμάτησε το πρόγραμμα οικειοθελώς, επειδή δεν ικανοποιούσε τους προγραμματιστές. Τώρα πια δεν έχει σημασία...

Η εισαγωγή αυτή έγινε διότι το Warcraft III οφείλει πολλά στο Warcraft Adventures όσον αφορά στο σενάριο. Ενας από τους ήρωες του Warcraft III είναι ο Thrall, ένας νεαρός Orc, ο οποίος μεγάλωσε κάτω από την κυριαρχία των ανθρώπων, για να ενώσει αργότερα τις φυλές των Orcs και να τις οδηγήσει ενάντια στους ανθρώπους. Αυτή ήταν η βασική ιδέα του Warcraft Adventures, η οποία θα χρησιμοποιηθεί ως background στην ιστορία του Warcraft III, αφού το παιχνίδι διαδραματίζεται πολλά χρόνια μετά το τέλος του Beyond the Dark Portal, αλλά και του ακυρωμένου Lord of the Clans.

Το πρώτο βίντεο που έδειξε η Blizzard για το Warcraft III, εμφάνιζε τη μάχη ενός Orc με έναν Human, η οποία έμελλε να είναι η τελευταία και των δύο, αφού πέθαναν από ένα τέρας το οποίο ήρθε από τον ουρανό με όχι ιδιαίτερα φιλικές διαθέσεις. Το τέρας αυτό αργότερα αναγνωρίστηκε ως ένα Infernal των Burning Legion, οι οποίοι είναι οι demons της υπόθεσης, που ήρθαν να κατακτήσουν τη γη του Azeroth. Οι Burning Legion, σύμφωνα με φήμες, ήταν μία φυλή καταπιεσμένη πολλά χρόνια, πριν από και κατά τη διάρκεια των πολέμων που διαδραματίστηκαν στα δύο τελευταία Warcraft, οι οποίοι προσπάθησαν να καταλάβουν το Azeroth με έμμεσους τρόπους. Λέγεται ότι οι Orcs, που προσπάθησαν να νικήσουν τους Humans στα Warcraft I και II, είχαν υποκινηθεί από τους Burning Legion, οι οποίοι προτού έρθουν στο μαγικό κόσμο του Azeroth, είχαν κατακτήσει πολλές άλλες διαστάσεις. Ισως να είναι αυτονόητο τώρα ότι οι Orcs και οι Humans θα ενωθούν εντέλει για να αντιμετωπίσουν αυτήν την απειλή, η οποία δεν κάνει διακρίσεις, όπως είδαμε στο εισαγωγικό βίντεο...

ΦΥΛΕΣ

Αν και έχουμε μία ιδέα για το σεναριακό background του Warcraft III, όλα μπορούν εύκολα να ανατραπούν, αφού η Blizzard μας έχει συνηθίσει σε μεγάλες εκπλήξεις. Από τις πρώτες ήταν η ανακοίνωση της ύπαρξης 6 φυλών στο παιχνίδι, οι οποίες μειώθηκαν τώρα στις 5. Ξέρουμε λοιπόν ότι εκτός από τους κλασικούς Orcs και Humans, θα υπάρχουν και οι Demons αλλά και οι Undead, ενώ όσον αφορά στην πέμπτη φυλή η εταιρία τηρεί σιγή ιχθύος! Η ανακοίνωσή της αναμένεται να γίνει αρκετά σύντομα και μπορεί να δώσει νέα συγκλονιστικά στοιχεία για το παιχνίδι και το σενάριό του.

Επιπροσθέτως, όσον αφορά στις φυλές, να είστε σίγουροι ότι και οι πέντε θα είναι τελείως διαφορετικές η μία από την άλλη. Οι Undead, η φυλή που παρουσιάστηκε εκτενώς στη φετινή E3, θα έχουν αρκετές διαφορές από τους Orcs και τους Humans. Ως ...Undead, βασίζονται μόνο σε πτώματα, τα οποία σε έναν πόλεμο μπορείς εύκολα να βρεις, και προσπαθούν να τα ξαναζωντανέψουν για να πολεμήσουν για λογαριασμό τους. Επίσης, χρειάζονται mana,



Μαγεία εξ ουρανού. Εκπληκτικά εφέ. Ακόμα και οι μονάδες που τραυματίζονται το χαίρονται!



Τέτοια τοπία θα είναι αρκετά ενδιαφέρον να τα εξερευνήσεις.



Τα δύο Peon-άκια κουβαλάνε το χρυσάφι έξω από το Mine στο Great Hall τους. Η παρουσία ενός Orc Tauren Cheiftain κάτω δεξιά προφανώς τους αποθαρρύνει από το να λιποτακτήσουν (φαίνεται κρατάει μαστίγιο!).



O Elven Mage-Priest σε δράση. Καλυπτόμενος από τον Footman και τον Paladin, βρίσκεται αντιμέτωπος με έναν Dread Lord και έναν Dragon.



Ενας Orc Shaman επιτίθεται με μαγεία κοντά σε μία παραλία, έχοντας έναν Orc Spirit Walker δίπλα του.

για να μπορέσουν να εκτελέσουν το animation των νεκρών. Η Blizzard σκέφτεται να κάνει αρκετούς συνδυασμούς των spells, για να μπορούν οι Undead να δημιουργήσουν διαφορετικές μονάδες, αν συγκεντρωθούν πολλά πτώματα μαζί, όπως το Abomination και το Frost Wyrm, το οποίο δείχνει σωστό κτήνος! Ομως, η δυνατότητα αυτή των Undead να ξαναζωντανεύουν τους νεκρούς, τούς στερεί τη δυνατότητα να επεκτείνουν την αρχική βάση τους σε άλλα σημεία του χάρτη, για να μπορούν να στέλνουν μονάδες στην πρώτη γραμμή πιο γρήγορα. Ωστόσο αυτό δεν είναι ιδιαίτερα αρνητικό, αφού αρκεί να υπάρχει ένας Necromancer στο πεδίο μάχης για να ξαναζωντανεύει τους νεκρούς.



Οι Undead σε ένα meeting :) Necromancer, Ghouls και ένας Death Knight εμφανίζονται εδώ.

Οπως και να το κάνουμε, η μόνη πρώτη ύλη αυτής της φυλής (corpses) εντοπίζεται στην "καρδιά" της μάχης... (σκέψου να είχαν ειρήνη!). Πάντως, οι Undead αναμένεται να έχουν αρκετές εντυπωσιακές μονάδες, αφού οι Pool Wraiths, Anti-Paladins, Banshees, Lichs, Deathknights, Dreadlords, Crypt Fiends και Banshees ακούγονται κάτι παραπάνω από φοβεροί.

Η Blizzard δουλεύει σκληρά πάνω στους Demons τον τελευταίο καιρό. Σχεδόν τίποτα δεν είναι γνωστό για τις μονάδες ή τα κτιριά τους. Ερχονται, πάντως, από πολύ μακριά και σίγουρα θα έχουν να επιδείξουν κάτι το συγκλονιστικό. Οσο για την πέμπτη φυλή... όσα ξέρετε, ξέρω!

Οσον αφορά τους Humans και τους Orcs, θα αναγνωρίσετε αρκετές μονάδες από τα προηγούμενα Warcraft. Στον τομέα των κτιρίων, ισχύει ένας κανόνας που θα δείτε σε όλες τις φυλές: βάσεις με δεκάδες κτίρια δεν θα υπάρχουν στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, οι Orcs αλλά και οι Humans θα μπορούν να αναβαθμίζουν τα βασικά κτίριά τους, τα οποία δεν θα είναι παραπάνω από δύο ή τρία. Για παράδειγμα, προκειμένου να εκπαιδευτούν οι Knights, δεν θα απαιτείται ξεχωριστό κτίριο, όπως στο Warcraft II (Stables), αλλά μία απλή αναβάθμιση των Barracks.

ΓΡΑΦΙΚΑ - INTERFACE

Από τις πρώτες κιόλας φωτογραφίες που κυκλοφόρησε η Blizzard μπορέσαμε να καταλάβουμε ότι τα γραφικά του παιχνιδιού θα αποτελούσαν μία από τις πρώτες προτεραιότητες της εταιρίας. Την εποχή που παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το παιχνίδι, η κάμερα είχε τη δυνατότητα να περιστρέφεται πλήρως και να υπάρχει η δυνατότητα του zoom in/out. Ολοι οι γνωστοί Orcs και Humans χαρακτήρες φάνταζαν απίθανοι όταν τους αντικρίσαμε σε πλήρες 3D και μπορούσαμε να τους δούμε από όλες τις πλευρές. Πρόσφατα, όμως, η γωνία της κάμερας σταθεροποιήθηκε σε μία κλασική top-down γωνία, εγκαταλείποντας την ιδέα του πλήρες 3D. Οσοι ήλπιζαν να έχουν ένα Warcraft σε πλήρες 3D, θα πρέπει να το ξεχάσουν. Η κλασική αυτή γωνία θα επιτρέπει στο χρήστη να μη μπερδεύεται με την περιστροφή της κάμερας ενώ δίνει εντολές. Επίσης, από την πλευρά των γραφικών, επιτρέπει στους σχεδιαστές να κάνουν πιο λεπτομερή μοντέλα από αυτά που είχαν κάνει στην πρώτη έκδοση του παιχνιδιού. Τα terrain γραφικά είναι φυσικά τρομερά και υπάρχει πληθώρα τοποθεσιών και φαινομένων. Οι ήρωές σας θα γνωρίσουν δάση, βουνά, περιοχές με χιόνι αλλά και φωτιά, καθώς θα προχωρούν όλο και πιο βαθιά στον κόσμο του Warcraft. Επιπροσθέτως, τα animations των μονάδων είναι και αυτά τρομερά. Η κίνησή τους είναι αξιολάτρευτη και ο τρόπος που οι μονάδες χτυπιούνται μεταξύ τους είναι ρεαλιστικός. Χαρακτηριστικός είναι ο τρόπος με τον οποίο το άλογο του Knight δείχνει ότι βαριέται να κάθεται χωρίς διαταγές. Επειτα από λίγη ώρα θα το δείτε να χοροπηδάει, δίνοντας, σε μια εμπόλεμη κατάσταση, μια χιουμοριστική νότα. Θα θυμάστε ότι οι ηχητικές ατάκες των μονάδων στο Warcraft II ήταν άψογες!

Λίγα λόγια για το interface δεν θα μας βλάψουν. Οπως προαναφέρθηκε, το interface είναι όπως αυτό του Star-

craft, με το minimap αριστερά τού sidebar, το unit portrait δίπλα του, τις λεπτομέρειες του επιλεγμένου unit στο κέντρο και τις διαθέσιμες διαταγές δεξιά. Πάνω δεξιά στην οθόνη βρίσκεται ο αριθμός των resources. Είναι πολύ πιθανόν η Blizzard να χρησιμοποιεί το Starcraft-like sidebar μέχρι να βρει ένα καινούριο. Ωστόσο αυτό το sidebar είναι αρκετά εύχρηστο και γνωστό, οπότε μπορεί κάλλιστα να το κρατήσει.

CINEMATICS

Αφορμή για αυτήν τη μικρή παράγραφο έδωσε το βίντεο που παρουσιάστηκε στην E3, αλλά και το βραβείο που απέσπασε το παιχνίδι (Best Cinematics) στην εν λόγω έκθεση από μία σελίδα του Internet. Στο ανωτέρω βίντεο γινόμαστε μάρτυρες ίσως του καλύτερου fantasy animation που έχει γίνει μέχρι στιγμής. Πρόκειται περί αριστουργήματος από την αρχή μέχρι το τέλος του! Καθώς ένα κοράκι τρώει ανέμελο ό,τι βρει στο έδαφος, ξαφνικά αισθάνεται ότι πλησιάζει μία ορδή από Orcs. Μόλις αυτή έχει πια φτάσει σε απόσταση αναπνοής, το κοράκι πετάει και ξεπροβάλλει ένα γιγαντιαίο catapult των Orcs. Η επόμενη σκηνή δείχνει την ορδή των Orcs να κατεβαίνει από το λόφο τρέχοντας και στο φόντο παίζει ένα κλασικό κομμάτι όπερας, το οποίο δυναμώνει καθώς ο όχλος πλησιάζει στην κάμερα και το έδαφος τρέμει στην κυριολεξία! Ισως, διαβάζοντάς το, να μην ενθουσιάζεστε, αλλά πρέπει να το δείτε για να καταλάβετε ότι οι υπεύθυνοι των cut-scenes κάνουν υπερωρίες. Αυτό το cut-scene έχει και συνέχεια, αλλά θα πρέπει να περιμένουμε το παιχνίδι για να τη δούμε (ή μάλλον να τη βιώσουμε!).

ROLE PLAYING

Η ιδέα του role playing στο Warcraft III εντοπίζεται στο γεγονός ότι ο παίκτης θα πρέπει να ολοκληρώνει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ορισμένα quests και να δίνει στους χαρακτήρες του επιπρόσθετες ιδιότητες. Ο παίκτης θα ελέγχει κάποιους χαρακτήρες, οι οποίοι παίζουν σεναριακό ρόλο στο παιχνίδι. Θα μπορούν να ολοκληρώνουν quests, να συνομιλούν με άλλους, να ενεργοποιούν ειδικούς μηχανισμούς και άλλες ανάλογες ενέργειες. Αυτοί είναι γνωστοί και ως οι Heroes της υπόθεσης.

Αυτοί οι χαρακτήρες θα μπορούν να ανεβαίνουν σε levels όπως σε όλα τα καθαρόαιμα RPGs! Με την άνοδό τους, νέες ιδιότητες θα προστίθενται στο λειτουργικό τους, κάνοντάς τους μοναδικούς. Με κάθε level-up, τρεις νέες δυνατότητες ανοίγονται και ο παίκτης πρέπει να διαλέξει μία από αυτές. Ή μπορεί να μη διαλέξει καμία και να αυξήσει τα attributes του ήρωά του, όπως το strength και το attack στον Paladin. Ετσι, θα μπορείτε άνετα να έχετε έναν Paladin, ο οποίος είναι ένα τέρας δύναμης, και έναν άλλον ο οποίος δεν έχει μεν πολλή δύναμη σε σχέση με τον πρώτο, διαθέτει όμως πολλές επιπρόσθετες ιδιότητες τις οποίες μεταφράζω σε spells!

Οι ήρωες αυτοί θα μπορούν επίσης να διοικούν καλύτερα μονάδες, οι οποίες είναι κοντά τους, δίνοντας σε αυτές το πλεονέκτημα έναντι απλών μονάδων. Παλαιότερα, η ιδέα των παραγωγών ήταν να υπάρχουν ομάδες με έναν hero και λίγες μονάδες. Τώρα η ιδέα αυτή εγκαταλείφθηκε και οι ήρωες επηρεάζουν οποιαδήποτε απλή μονάδα είναι κοντά τους. Ακόμα και έτσι, αυτό δεν εμποδίζει τον παίκτη να δημιουργεί ομάδες με διαφορετικούς ήρωες. Θα υπάρξουν επίσης ξεχωριστές μονάδες, όπως η Gorona από το Warcraft I, η οποία θα είναι μία unique ηρωίδα. Σίγουρα θα συναντήσουμε παλιούς γνωστούς στο Warcraft III, αφού η Blizzard συνηθίζει να συνδέει τα παιχνίδια της με



Δύο ομάδες, ένας γκρεμός. Φωνάξτε την αεροπορία.



Τα Orc Grunts σφάζουν μερικά γουρουνάκια μέσα στην πόλη τους.

ωραίο τρόπο. Αν τα ανωτέρω φαίνονται βαρετά στους λάτρεις των κλασικών RTS, θα έλεγα ότι θα πρέπει να το ξανασκεφτούν, αφού έτσι η όλη εικόνα του παιχνιδιού δείχνει να έχει πιο πολλή στρατηγική από τα RTS. Σίγουρα όμως δεν θα θέλαμε να κρίνουμε το παιχνίδι προτού κυκλοφορήσει, οπότε θα πρέπει όλοι να περιμένουμε. Σκεφτείτε ότι σκοπός της Blizzard είναι να δώσει τη δυνατότητα στο χρήστη να ασχοληθεί σχεδόν αποκλειστικά με τη διαχείριση των μονάδων του στον πόλεμο και όχι με τα resources του. Χαρακτηριστική είναι μία περίπτωση των Orcs, οι οποίοι έχουν ένα κατεστραμμένο ορυχείο και δεν μπορούν να αντλήσουν χρυσάφι. Ενας Human υπόσχεται ότι, αν του επιστρέψετε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο (quest), θα μπορέσει να επιδιορθώσει το ορυχείο. Ετσι εσείς αφοσιώνεστε πρώτα στο να βρείτε το αντικείμενο και μετά απλώς να υπερασπιστείτε το ορυχείο. Το χρυσάφι θα ρέει όσο εσείς το προστατεύετε.

ΚΑΙ ΠΟΤΕ ΒΓΑΙΝΕΙ;

Ποτέ! Καλά, πλάκα κάνω και το ξέρετε. Ομως η αναμονή ίσως φανεί αιωνιότητα σε πολλούς. Η Blizzard ανακοίνωσε ότι περιμένει το παιχνίδι να κυκλοφορήσει κατά τον Μάρτιο του 2001. Υπάρχει περίπτωση; ΟΧΙ. Οι παραγωγοί δεν έχουν ακόμα κατασταλάξει για πολλά θέματα του Warcraft III, όπως για τη φυλή των Demons, αλλά και για τον τομέα του multiplayer! Πάντως, το παιχνίδι είναι σε καλό δρόμο και οι προγραμματιστές φαίνεται να παίρνουν τις σωστές αποφάσεις. Η Blizzard καλά θα κάνει να μη βιαστεί και όσοι από εσάς δεν αντέχουν άλλο, ΥΠΟΜΟΝΗ! Patience is a virtue...

PC

Might and Magic VIII
Day of the Destroyer

Οταν κυκλοφόρησε το Might & Magic 6, η New World Computing το διαφήμιζε λέγοντας: "Μερικοί λένε ότι το role playing έχει πεθάνει. Ζήσε την εμπειρία της αναγέννησης του μύθου". Τα RPGs όχι μόνο αναγεννήθηκαν μέσα από τη στάχτη τους, αλλά σαρώνουν τα δύο τελευταία χρόνια τα πιο σημαντικά βραβεία. Τα Might & Magic είναι από τα πιο κλασικά όσο και ιδιόμορφα party-based RPGs του χώρου. Το Might & Magic 8 είναι το τελευταίο που κυκλοφορεί με την παλιά system engine της εταιρίας, μια και από το επόμενο η σειρά θα είναι πλήρως 3D. Αν θέλετε να ψυχαγωγηθείτε με την πραγματική έννοια του όρου, παίξτε το χωρίς κανέναν δισταγμό. Είναι μία πραγματική απόλαυση.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ

NEW WORLD COMPUTING/3DO (http://www.mightandmagic.com/products/pc/mm_destroyer/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98/NT, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 375MB στο σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Καλά τα reviews, αλλά και λίγη ιστορία δεν κάνει ποτέ κακό. Πέντε σειρές είναι οι πιο θρυλικές όσον αφορά στα RPGs: Bard's Tale 1, 2 & 3, Phantasie 1, 2 & 3, Ultima (το ένατο είναι μάλλον και το τελευταίο), Wizardry (εδώ και τρία χρόνια ετοιμάζεται το όγδοο της σειράς) και Might & Magic. Υπάρχουν και άλλες σειρές, όπως οι: Eye of the Beholder 1, 2 & 3, Ultima Underworld 1 & 2, Lands of Lore 1, 2 & 3 και τα θρυλικά Dungeon Master 1 & 2, αλλά είναι μεταγενέστερες.

Για μένα τα Might and Magic είναι μία ξεχωριστή ιστορία στον κόσμο των RPGs. Από την αρχή κατόρθωσαν να διαθέτουν πανέξυπνα σχεδιασμένη δράση, με εκατοντάδες υποαποστολές και ατελείωτες ώρες εξερεύνησης και μαχών, δηλαδή το 80% ενός πραγματικού RPG της εποχής (το τονίζω αυτό), ενώ στο άλλο 20%, που είναι η δημιουργία χαρακτήρων, τα αδιαφιλονίκητα πρωτεία κατέχει χρόνια τώρα η Bethesda.

Το Might and Magic 4 και το Lands of Lore 1 θεωρούνται τα καλύτερα RPGs όλων των εποχών που μπορεί να παίξει ένας νέος παίκτης, ο οποίος θέλει να μυηθεί στον κόσμο τους. Απλά, σχετικά εύκολα, απόλυτα εθιστικά και με πλούσια δράση. (Στο "PC Master" πρόσφατα παρουσιάσαμε τα Might & Magic 6: The Mandate of Heaven, στο τεύχος 97, και το Might & Magic 7: For Blood and Honor, στο τεύχος 108.)



Τη μεγάλη επανάσταση στα RPGs έφερε το MM6. Αυτό γιατί κατόρθωσε να ανατρέψει πολλές από τις αντιλήψεις που έτειναν όλα αυτά τα τελευταία χρόνια να κυριαρχήσουν στο χώρο των παιχνιδιών. Τόλμησε να είναι δύσκολο και πάρα πολύ μεγάλο σε διάρκεια δράσης. Πήγε δηλαδή κόντρα στο κλίμα των καιρών, που επιτάσσει παιχνίδια σχετικά εύκολα και με μέση διάρκεια δράσης, με το σκεπτικό ότι τα δύσκολα παιχνίδια απωθούν τη συντριπτική πλειονότητα των χρηστών και τα πολύ μεγάλης διάρκει-

ας δράσης αναγκάζουν τους παίκτες έπειτα από λίγο καιρό να τα παρατήσουν. Εδωσε ένα μεγάλο στοίχημα και το κέρδισε, με τις εκπληκτικές πωλήσεις που σημείωσε, διότι έδειξε σε όλους ότι όσοι σκέπτονται με αυτόν τον τρόπο στην ουσία δεν παίρνουν υπόψη τους τον πραγματικό gamer, τον οποίο ενδιαφέρουν κυρίως δύο παράγοντες: ο εθισμός και η δράση. Δυστυχώς, όμως, δεν βρήκε μέχρι στιγμής άξιους μιμητές στην προσπάθειά του αυτή. Ετσι, αν το MM7 ήταν εξίσου δύσκολο με αυτό αλλά αρκετά πιο μικρό όσον αφορά στη διάρκεια της δράσης του, το MM8 είναι πολύ πιο εύκολο και ακόμη μικρότερο.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΓΕΝΙΚΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ

Το Might and Magic 8 ξεκινά με ένα "κατακλυσμιαίο" γεγονός που συμβαίνει στην περιοχή της Jadame. Οπως ακριβώς προέβλεπε μία πανάρχαια προφητεία των τρομερών Dark Elves, ο πανίσχυρος Planeswalker Escaton επέστρεψε στη γη της Jadame, ανασηκώνοντας από τα έγκατα της γης έναν γιγαντιαίο κρυστάλλινο μονόλιθο ακριβώς στο κέντρο της πόλης Ravenshore. Μόλις ο κρυστάλλινος μονόλιθος ήρθε στην επιφάνεια της γης, ελευθέρωσε μία απίστευτη πηγή ενέργειας, ανοίγοντας τέσσερις elemental πύλες (φωτιά, αέρα, νερό και γη) στις τέσσερις γωνίες της περιοχής της Jadame. Ετσι, ο σκοπός σου είναι μάλλον προφανής: πρέπει να καταφέρεις να αποκαταστήσεις τη φυσική ισορροπία στη γη της Jadame.

Ως νέος μισθοφόρος στρατιώτης, που έχει προσληφθεί για να φρουρεί το καραβάνι των Dark Elves εμπόρων, το οποίο δέχεται επίθεση από πειρατές, πρέπει να βρεις έναν τρόπο για να ξεφύγεις από τα καταραμένα Dagger Wound Islands και να φτάσεις στην ηπειρωτική γη της Jadame. Φυσικά, πρέπει να συγκεντρώσεις πολύ μεγάλη εμπειρία ώστε να βοηθήσεις τους κατοίκους της περιοχής στα σημαντικά προβλήματα που αντιμετωπίζουν. Οι σύντροφοί σου αυτή τη φορά μπορεί να είναι οποιοιδήποτε, από άνθρωποι μέχρι τέρατα. Ετσι, δίπλα στους κλασικούς Ιππότες και Κληρικούς μπορείς να βρεις Trolls, Dragons, Dark Elves και πολλά ακόμη είδη τεράτων.

Το να κτίσεις τη σωστή ομάδα και να μαζέψεις όλα τα απαραίτητα artifacts, spells κ.λπ. που θα βρεις κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών σου είναι το ένα μέρος των δραστηριοτήτων σου. Το άλλο είναι να φέρεις σε πέρας δεκάδες υποαποστολές και να λύσεις πάρα πολλά puzzles που σου έχουν θέσει ως εμπόδιο τόσο οι άμεσοι εχθροί σου όσο και οι δυνάμεις των τεσσάρων elements.

Η ιστορία είναι καινούρια και εξελίσσεται στις περιοχές των Enroth, Erathia και Jadame. Θα πρέπει να αναπτύξεις νέες δυνατότητες, να μάθεις νέα spells, αλλά και να αναπτύξεις μερικές χαρισματικές ικανότητες για να μπορέσεις να αντιμετωπίσεις τους εχθρούς σου. Καλή τύχη - να 'σαι σίγουρος ότι θα τη χρειαστείς.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το MM7 σε σχέση με το MM6 περιείχε αρκετές μικροβελτιώσεις του συστήματος χειρισμού του, βασισμένες σε παρατηρήσεις και κριτικές που έκαναν αρκετοί gamers. Ταυτόχρονα όμως περιείχε δύο πολύ σημαντικές αλλαγές, που έδιναν την αίσθηση ότι πρόκειται για κάτι τελείως νέο.

Η πρώτη αφορά στην υποστήριξη σχεδόν όλων των 3D καρτών γραφικών που κυκλοφορούν στην αγορά και η δεύτερη στον τρόπο ανάπτυξης των χαρακτήρων. Στο MM7 δεν μπορούσαν να φτάσουν όλοι οι χαρακτήρες στο ανώτατο επίπεδο σε όλα τα όπλα και τα skills, κάτι καθοριστικό για τη δράση του παιχνιδιού, το οποίο χρειαζόταν πολύ μεγάλη προσοχή από τη μεριά του χρήστη. Ωστόσο και το MM6 περιείχε με τη σειρά του δύο πολύ σημαντικές καινοτομίες, οι οποίες φυσικά διατηρούνται στα MM7 και MM8. Η πρώτη αφορά στη δυνατότητα να δίνεις τις μάχες τόσο σε real time όσο και σε turn based mode. Πάντως, να είστε σίγουροι ότι τις περισσότερες μάχες θα τις δώσετε σε turn based mode, γιατί τελικά αυτό αποδεικνύεται το πιο λειτουργικό fight mode για RPGs όπως αυτό. Η δεύτερη καινοτομία αφορά στο γεγονός ότι όλοι οι κόσμοι/τοποθεσίες του παιχνιδιού έπειτα από ένα διάστημα επαναδημιουργούνται όσον αφορά στα τέρατα που υπάρχουν σε αυτούς, αλλά και τα διάφορα αντικείμενα, με μοναδική εξαίρεση φυσικά τα λεγόμενα quest items. Αυτό ανατρέπει όλη την καθιερωμένη λογική των RPGs, όπου αν "καθαρίσεις" μία περιοχή από τα τέρατα, ουσιαστικά τέλειωσες για πάντα μαζί της.

Το MM8 με τη σειρά του φέρνει σημαντικές αλλαγές στα δεδομένα της σειράς. Η πιο σημαντική είναι αυτή που αφορά στη δημιουργία του χαρακτήρα σου. Τώρα πια έχουμε 6 νέες κλάσεις, ενώ μόνο οι Knight και Cleric συνεχίζουν να υπάρχουν από τους χαρακτήρες των προηγούμενων Might & Magic. Οι νέες αυτές κλάσεις χαρακτήρων είναι οι: Dark Elf, Minotaur, Vampire, Necromancer, Troll και (όσο και αν ακούγεται τρελό) Dragon. Στους περισσότερους fantasy κόσμους αυτές οι φυλές είναι συνδεδεμένες με τη σκοτεινή πλευρά των πραγμάτων. Αν και στην αρχή το γεγονός αυτό θα σε εντυ-



Δημιουργώντας το χαρακτήρα σου.



Προσλαμβάνοντας τους πρώτους δύο χαρακτήρες στην ομάδα σου.



Κάνοντας κλικ ένα γράμμα στο πρόσωπο του χαρακτήρα σου, διαβάζεις το περιεχόμενό του.

ΔΙΑΦΟΡΑ ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ











πωσιάσει και θα περιμένεις να δεις κάτι το τελείως ξεχωριστό όσον αφορά στις ικανότητές τους, πολύ γρήγορα θα διαπιστώσεις ότι τα Dark Elves συμπεριφέρονται σε μεγάλο βαθμό σαν Τοξότες (Archer), έχοντας απλώς μερικά νέα spells, ο Necromancer είναι σχεδόν ίδιος με τον παραδοσιακό μάγο (Wizard) και τα Trolls συμπεριφέρονται σαν Knights, έχοντας όμως περισσότερα hit points και μικρότερη αμυντική ικανότητα. Ακόμη και αυτά τα τρομερά Vampire είναι παραπλήσια με τους Paladin (πολεμιστές - warrior, οι οποίοι ξέρουν και χρησιμοποιούν την priest magic) μόνο που πολεμούν με daggers και γνωρίζουν μερικά επιπλέον spells. Ετσι, μας μένουν μόνον οι Dragons ως ολοκληρωτικά νέα φυλή. Φυσικά, οι Dragons είναι πανίσχυροι και δεν μπορείς απλώς να διαλέξεις έναν ξεκινώντας το παιχνίδι. Θα βρεις αργότερα, όμως. Τα skills είναι σχεδόν τα ίδια με αυτά του MM7, με εξαίρεση το skill regeneration. Υπάρχουν και μερικά νέα spells, αλλά είναι μικρότερης σημασίας. Ετσι θα βρεθείς να χρησιμοποιείς τα κλασικά Fireball και Incinerate, Shrapnel και Dragon Breath και, φυσικά, τα μοναδικά Fly - Town Portal - Lloyd's Beacon.

Μία πολύ σημαντική αλλαγή στη μέχρι τώρα δομή της σειράς του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι ξεκινώντας δημιουργείς μόνο έναν χαρακτήρα, ενώ μπορείς να προσλάβεις στην ομάδα σου μέχρι τέσσερις ακόμη, έτσι ώστε να έχεις συνολικά μία ομάδα από 5 χαρακτήρες. Παίρνοντας φυσικά έναν χαρακτήρα στην ομάδα σου, παίρνεις και τον πλήρη έλεγχό του. Θα χρειαστεί αρκετός χρόνος μέχρι να φτιάξεις την ιδανική ομάδα, μια και πολύ αργότερα θα βρεις χαρακτήρες που έχουν επίπεδο 50. Για να μπουν όμως οι χαρακτήρες αυτοί στην ομάδα σου ή πρέπει να είσαι σε παραπλήσιο με αυτούς επίπεδο ή να φέρεις σε πέρας συγκεκριμένες αποστολές που αυτοί θα σου αναθέσουν.

Στο MM7 ο παίκτης είχε τη δυνατότητα να διαλέξει μεταξύ των Dark και Light paths. Ανάλογα με το ποια επιλογή έκανες, άλλαζε η δομή του παιχνιδιού και αναλάμβανες διαφορετικά quests. Στο MM8 έχεις δύο αντίστοιχα σημεία, στα οποία θα κληθείς να κάνεις μία σχετικού χαρακτήρα επιλογή: να βοηθήσεις τους Dragons ή τους Knights και τους Clerics ή τους Necromancers. Και εδώ παρουσιάζεται το ίδιο πρόβλημα με αυτό της επιλογής-δημιουργίας του κεντρικού χαρακτήρα σου. Στην αρχή νομίζεις ότι η όποια επιλογή σου θα παίξει καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού, σιγά σιγά όμως διαπιστώνεις ότι πολύ λίγο επηρεάζουν αυτές οι επιλογές στην τελική εξέλιξη της δράσης. Μπορεί η φυλή που δεν θα διαλέξεις να γίνει εχθρική, αυτό όμως δεν επηρεάζει την εξέλιξη της ιστορίας του παιχνιδιού και των βασικών αποστολών.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ & ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι, περνάς αυτόματα στην οθόνη CREATE CHARACTER, όπου θα δημιουργήσεις τον κεντρικό χαρακτήρα σου.

Από default ξεκινάς με την προεπιλογή ενός Knight χαρακτήρα. Για να αλλάξεις χαρακτήρα ή φυλή, κάνεις κλικ στο αριστερό ή το δεξί βέλος που υπάρχει δίπλα στο icon PORTRAIT. Από εδώ μπορείς να διαλέξεις έναν χαρακτήρα από τους Necromancer, Cleric, Knight, Troll, Dark Elf, Vampire και Minotaur. Οπως προανέφερα, αργότερα θα μπορείς να εντάξεις στην ομάδα σου και ένα Dragon, απλώς η επιλογή αυτή δεν είναι διαθέσιμη στην αρχή του παιχνιδιού.

Το πιο σημαντικό όμως εδώ είναι το ποια skills θα διαλέξεις επιπλέον σε κάθε χαρακτήρα. Αυτό παίζει καθοριστικό ρόλο στη συνέχεια του παιχνιδιού και στον τομέα αυτόν υπερέχει σαφώς από το ανάλογο σύστημα των Fallout, όπου τελικά η δημιουργία των διάφορων χαρακτήρων δεν είχε τόσο άμεση επίδραση στο gameplay. Σε κάθε χαρακτήρα μπορείς να προσθέσεις μόνο δύο skills. Τα άλλα δύο είναι προεπιλεγμένα ανάλογα με κάθε χαρακτήρα. Εχεις επίσης 50 πόντους, τους οποίους μπορείς να προσθέσεις στα βασικά χαρακτηριστικά των 4 χαρακτήρων. Στην οθόνη αυτή μπορείς να αλλάξεις και τα πρόσωπα ή τα ονόματα των χαρακτήρων σου. Αφού τελειώσεις, πατώντας το "OK" icon, ξεκινάς το παιχνίδι. Σε αυτό το σημείο θα σταθούμε λίγο για να δούμε κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά.

Cleric: Προάγεται σε Priest of the Sun μέσω της αποστολής Prophecies of the Sun. Οι Clerics είναι βασικά healers και πρέπει να υπάρχει οπωσδήποτε ένας σε κάθε ομάδα. Συνιστώ να του βάλεις στην αρχή ένα Bow skill, ώστε να ρίχνει

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- **esc** Game Options/Κλείνει ένα ανοικτό menu
- **tab** Κινείσαι από τον ένα χαρακτήρα στον άλλο
- **Q** Κατάλογος αποστολών
- **Z** Quick reference
- **R** Αναπαύεσαι
- **T** Χρόνος παιχνιδιού
- **SPACE BAR** Ενεργοποίησε αντικείμενο/Ψάξε πτώμα
- **N** Σημειώσεις
- **H** Ιστορικές σημειώσεις
- **M** Χάρτης
- **X** Πηδάς
- **↑ ↓ ← →** Κινείσαι/Στρίβεις
- **Shift + ↑ ή ↓** Τρέχεις
- **U** Τρέχεις συνέχεια
- **Ctrl + ← ή →** Κινείσαι πλάγια κοιτώντας μπροστά
- **Pg Dn** Κοιτάς ψηλά
- **Del** Κοιτάς χαμηλά
- **Pg Up** Πετάς προς τα πάνω
- **Home** Προσγειώνεσαι
- **Ins** Πετάς προς τα κάτω
- **End** Κανονική οπτική γωνία/θέα
- **+/-** Zoom In/Out στο Automap
- **1-5** Επιλέγεις/Κοιτάς χαρακτήρα
- **Y** Ουρλιάζεις
- **A** Επιτίθεσαι/χτυπάς
- **Enter** On/Off Turn Based Combat Mode
- **B** Ο χαρακτήρας παραιτείται της σειράς του κατά τη διάρκεια μάχης
- **C** Cast νέο spell
- **S** 'Η κάνεις cast το QuickSpell, ή επιτίθεσαι με τόξο (ή wand), ή κάνεις σώμα με σώμα επίθεση

Σας συμβουλεύω να αλλάξετε τα πλήκτρα LOOK UP, LOOK DOWN, FLY UP, FLY DOWN σε PAGE UP, PAGE DOWN, INSERT, DELETE αντίστοιχα, μια και έτσι είναι πιο λειτουργικά.

με τόξο ένα από τα Merchant ή Meditation skills. Επίσης, να βάλεις τα χαρακτηριστικά του στα εξής επίπεδα: Might 12, Endurance 12, Intellect 9, Personality 25, Accuracy 13, Speed 12 και Luck 9. Τέλος, φρόντισε να ανεβάσεις σταδιακά τα επίπεδα των skills στα Spirit 10, Mind 10, Body 10, Light 10+, Mace 7+, Shield 7+, Bow 1+, Chain 4+, Meditation 7, Perception 4 και Merchan: 7.

Dark Elf: Προάγεται σε Patriarch μέσω της αποστολής Basilisks Aplenty. Τα Dark Elves είναι βασικά τοξότες. Συνιστώ να βάλεις στην αρχή ένα Sword skill για κοντινές μάχες και ένα από τα Disarm Trap, Merchant, Perception και Identify Item skills. Επίσης, να βάλεις τα χαρακτηριστικά του στα εξής επίπεδα: Might 15, Endurance 7, Intellect 15, Personality 9, Accuracy 30, Speed 14 και Luck 9. Τέλος, φρόντισε να ανεβάσεις σταδιακά τα επίπεδα των skills στα Air 7, Fire 7, Earth 7, Water 7, Elf 10+, Sword 7+, Bow 10+, Chain 10+, Merchant 10, Perception 7, Armsmaster 4+, Identify Item 7 και Disarm Trap 10.

Dragon: Προάγεται σε Great Wyrm μέσω της αποστολής Dragon Hunters Must Die. Οπως είπαμε, είναι η μοναδική φυλή/κλάση με την οποία δεν μπορείς να ξεκινήσεις. Λογικά πρέπει να αναπτύξεις τα εξής skills: Identify Item, Perception, Learning, Identify Monster, Body Building και Meditation skills. Τέλος, φρόντισε να ανεβάσεις σταδιακά τα επίπεδα των skills στα Dragon 30+, Perception 10, Identify Item 10, Identify Monster 7, Learning 10+, Alchemy 7+, Meditation 7+, Body Building 7+, και Regeneration 4.

Knight: Προάγεται σε Champion μέσω της αποστολής Finding What Is Lost. Οι Knights είναι οι κλασικοί ήρωες. Συνιστώ να βάλεις στην αρχή από τα Perception, Bodybuilding, Repair Item και Armsmaster skills. Επίσης, φρόντισε να ανεβάσεις σταδιακά τα επίπεδα των skills του στα Sword 10+, Spear 10+, Bow 4, Plate 10, Shield 10+, Repair Item: 10, Body Building 7+, Perception 4, Armsmaster 10+. Τέλος, να βάλεις τα χαρακτηριστικά του στα εξής επίπεδα: Might 19, Endurance 19, Intellect 9, Personality 9, Accuracy 13, Speed 14 και Luck 9.

Minotaur: Προάγεται σε Minotaur Lord μέσω της αποστολής The Missing Axe. Οι Minotaurs έχουν κλίση στις mystical arts και σε ευρεία γκάμα όπλων. Συνιστώ να βάλεις στην αρχή κάποιο από τα Body Building, Armsmaster, Disarm Trap και Perception skills. Επίσης, φρόντισε να ανεβάσεις



σταδιακά τα επίπεδα των skills του στα Spirit 4, Mind 4, Body 4+, Axe 10+, Plate 10+, Body Building 7+, Perception 10, Disarm Trap 7, Armsmaster 7+. Τέλος, να βάλεις τα χαρακτηριστικά του στα εξής επίπεδα: Might 30, Endurance 20, Intellect 5, Personality 9, Accuracy 13, Speed 12 και Luck 9.

Necromancer: Προάγεται σε Lich μέσω της αποστολής "A Lost Book in a Library?". Οι Necromancers είναι ειδικοί



Προσλαμβάνοντας τον τρίτο χαρακτήρα στην ομάδα σου.



Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα αντικείμενο βλέπεις την περιγραφή του.



Προσλαμβάνοντας τον τέταρτο χαρακτήρα στην ομάδα σου.

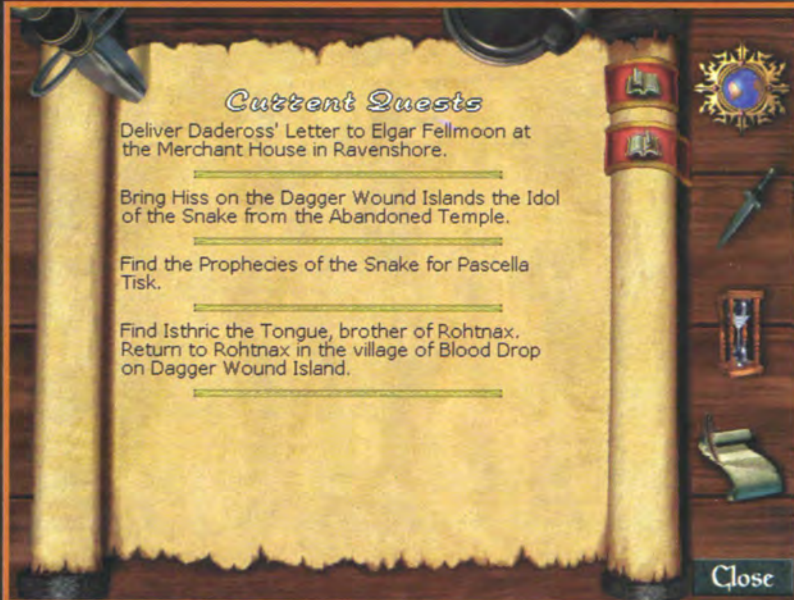


Κάνοντας ένα από τα διαθέσιμα spells σου.



Η οθόνη με τα χαρακτηριστικά της ομάδας σου.


Με την ομάδα σου σε πλήρη ανάπτυξη.



Δείγμα των αποστολών (quests) του παιχνιδιού.

στη Water και Air magic. Συνιστώ να του βάλεις στην αρχή κάποιο από τα Learning, Meditation, Identify Item, Identify Monster και Alchemy skills. Επίσης, φρόντισε να ανεβάσεις σταδιακά τα επίπεδα των skills του στα Fire 10, Water 12, Earth 10, Air 10, Dark 10+, Staff 7, Bow 1+, Leather 4, Meditation 10+, Identify Item 7, Identify Monster 7, Alchemy 10, Learning 10+. Τέλος, βάλε τα χαρακτηριστικά του στα εξής επίπεδα: Might 9, Endurance 18, Intellect 25, Personality 9, Accuracy 9, Speed 13 και Luck 9.

Troll: Προάγεται σε War Troll μέσω της αποστολής Ancient Homelands Become the New Homelands. Τα Trolls είναι οι καλύτεροι πολεμιστές του παιχνιδιού. Συνιστώ να βάλεις στην αρχή κάποιο από τα Body Building, Repair Item, Armsmaster και Regeneration skills. Επίσης, φρόντισε να ανεβάσεις σταδιακά τα επίπεδα των skills του στα Mace 10+, Staff 10+, Bow 1+, Leather 10+, Body Building 10+, Repair Item 7, Armsmaster 7+, Regeneration 10+. Τέλος, βάλε τα χαρακτηριστικά του στα εξής επίπεδα: Might 30, Endurance 30, Intellect 5, Personality 5, Accuracy 13, Speed 12 και Luck 9.

Vampire: Προάγεται σε Nosferatu μέσω της αποστολής "Aren't the Remains Supposed to be in the Sarcophagus?". Τα Vampires έχουν κλίση στα mystical spells και στη δική τους τέχνη της μαγείας. Συνιστώ να βάλεις στην αρχή κάποιο από τα Identify Monster, Regeneration και Alchemy skills. Επίσης, φρόντισε να ανεβάσεις σταδιακά τα επίπεδα των skills του στα Spirit 7, Mind 7, Body 7+, Vampire 10+, Dagger 10+, Shield 7+, Bow 1+, Leather 7+, Identify Monster 10, Alchemy 7 και Regeneration 7+. Τέλος, βάλε τα χαρακτηριστικά του στα εξής επίπεδα: Might 15, Endurance 15, Intellect 15, Personality 9, Accuracy 14, Speed 15 και Luck 9.

Τα M&M παρουσιάζουν μία πολύ μεγάλη ιδιομορφία σε σχέση με όλα τα άλλα RPGs, η οποία αφορά στον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσονται οι χαρακτήρες σου.

Παίρνεις/μαζεύεις experience points κανονικά, σκοτώνοντας δηλαδή τα διάφορα τέρατα/εχθρούς του παιχνιδιού. Η διαφορά έγκειται στο ότι στα M&M δεν ανεβαίνεις αυτόματα levels, συγκεντρώνοντας ένα ορισμένο ποσό experience points, αλλά αυτό γίνεται ΜΟΝΟ μέσω των ειδικών training centers που υπάρχουν διάσπαρτα στις διάφορες πόλεις. Σημειώστε ότι τα training centers αναπτύσσουν διαφορετικό αριθμό levels το καθένα ως ανώτατο όριο, για παράδειγμα, κάποιο μπορεί να σε ανεβάσει σταδιακά μέχρι το level 7, κάποιο άλλο μέχρι το level 11 κ.λπ.

Με κάθε επίπεδο που κερδίζεις κάνοντας training παίρνεις και skill points. Τώρα πια μπορείς να ανεβάζεις τα επιμέρους skills σου τοποθετώντας τα skill points σε αυτά. Οταν ανεβάσεις τα επιμέρους skills σου με τη διαδικασία αυτή, μπορείς να πας σε ειδικούς trainers, οι οποίοι με τη σειρά τους θα σου διδάξουν το επίπεδο expert ή master σε κάθε skill που έχεις συμπληρώσει το αντίστοιχο όριο skill points.

DUNGEONS

Τα διάφορα Dungeons είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και όλα τους απαιτούν ένα μίνιμουμ επίπεδο για να μπορέσεις να τα ολοκληρώσεις. Χαρακτηριστικά αναφέρω τα εξής:

Dungeon	Ελάχιστο επίπεδο
Abandoned Pirate Keep (Northern Regna Island)	40
Abandoned Temple (Island north of Dagger Wound Island)	3
Ancient Troll Home (Western Murmurwoods)	40
Balthazar Lair (West Ravage Roaming)	20
Chain of Fire (Ironsand Desert)	30
Chapel of Eep (Western Ravenshore)	15
Church of Eep (Central Ravage Roaming)	17
Cyclops Larder (Southeast Ironsand Desert)	25
Dark Dwarf Compound (Western Alvar)	20
Dire Wolf Den (Northwest Ravenshore)	7



Τα Might & Magic 6-7-8 περιέχουν το καλύτερο turn based σύστημα μαχών που έχω δει σε παιχνίδι του είδους τα τελευταία χρόνια.

Πρέπει να προσέξεις πολύ πού βάζεις τα skill points σου, καθώς και ποια νέα skills αγοράζεις από ειδικούς trainers. Πρόσεξε μην πέσεις στην παγίδα να παίρνετε ίδια skills και για τους 4 χαρακτήρες σου. Στα Μ&Μ δεν έχεις ως σκοπό να φτιάξεις 4 υπερ-ήρωες. Σκοπός σου είναι να φτιάξεις μία υπερ-ομάδα χαρακτήρων με διαφορετικές και αλληλοσυμπληρωματικές ικανότητες. Ετσι, θα μπορέσεις να ανεβάσεις καλύτερα τα επιμέρους χαρακτηριστικά των χαρακτήρων σου.

Εξαιρούνται μόνο μερικά skills που αφορούν στον οπλισμό σου. Μπορείς δηλαδή και πρέπει να φροντίζεις ώστε κάθε χαρακτήρας να έχει τα ανώτατα skills όσον αφορά στα "πολεμικά" χαρακτηριστικά του, έστω και αν αυτά είναι ίδια με εκείνα άλλων χαρακτήρων. Αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία για τον εξής πολύ απλό λόγο: αν σε έναν χαρακτήρα Paladin και σε έναν Knight δεν έχεις διαλέξει, για παράδειγμα, το Skill Armor Chain, τότε οι χαρακτήρες αυτοί δεν μπορούν να φορέσουν αντίστοιχες πανοπλίες!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και κινούνται περίπου στο ίδιο επίπεδο με αυτά των ΜΜ6 & ΜΜ7. Οι τοποθεσίες είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένες. Εντυπωσιακή παραμένει η αλλαγή του περιβάλλοντος, ανάλογα με το αν είναι μέρα ή νύχτα, αν έχει ομίχλη κ.λπ. Τα τέρατα είναι εξίσου όμορφα σχεδιασμένα, ενώ το animation του παιχνιδιού λειτουργεί απρόσκοπτα.

Ο ήχος του είναι αρκετά καλός, χωρίς όμως να είναι κάτι πολύ ξεχωριστό. Η background μουσική δεν παίζει συνέχεια, αλλά κυρίως έρχεται να προσδώσει ατμόσφαιρα σε συγκεκριμένες τοποθεσίες. Οι φωνές και τα διάφορα ηχητικά εφέ δεν μου έκαναν τόσο μεγάλη εντύπωση όση τουλάχιστον μου είχαν κάνει τα αντίστοιχα στα ΜΜ6 και ΜΜ7.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός και δεν μου παρουσίασε κανένα πρόβλημα. Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της συνολικής οθόνης. Η προοπτική είναι πρώτου προσώπου. Κινείσαι με τα arrow keys, μπροστά, πίσω και στρίβοντας ανάλογα αριστερά ή δεξιά.

Προσωπικά δεν μου αρέσει πολύ ο νέος καταμερισμός της οθόνης, με τα εικονίδια που έχουν περάσει στο επάνω μέρος της οθόνης, δίνοντας έτσι στην κυρίως οθόνη δράσης ένα ιδιόμορφο "πεπλατυσμένο" σχήμα. Θα προτιμούσα τα εικονίδια αυτά να ήταν στο πλάι της κυρίως οθόνης δράσης.



Εδώ θα πάρεις τις πρώτες αποστολές σου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή και οπωσδήποτε επηρεάζει θετικά τον παίκτη. Το κύριο χαρακτηριστικό των Might and Magic είναι η σχεδόν ατελείωτη εξερεύνηση, οι πάρα πολλές υποαποστολές, η απλότητα στο playability και η έμφαση στη σωστή λειτουργία και την προσεκτική - ισορροπημένη ανάπτυξη της ομάδας σου.

Η δράση του παιχνιδιού είναι αρκετά πλούσια και για περισσότερο από το περίπου μισό παιχνίδι που πρόλαβα να παίξω στις 5 μέρες που το είχα στη διάθεσή μου τη βρήκα πολύ ενδιαφέρουσα. Εχω ακούσει ότι προς το τέλος υπάρχει ανισορροπία ανάμεσα στην πολύ ισχυρή ομάδα που έχεις φτιάξει και τους όχι τόσο ισχυρούς εχθρούς που συναντάς. Δεν έχω φτάσει εκεί για να σας πω τη γνώμη μου, απλώς σας αναφέρω το σχόλιο αυτό.

Το Might & Magic 8 θα ικανοποιήσει απόλυτα τους φίλους της σειράς και όχι μόνο. Προσωπικά τα έχω παρατήσει όλα και ασχολούμαι συνεχώς μαζί του. Και ο Πατρίκος περιμένει άρθρα. Ποιος του είπε να μου δώσει το παιχνίδι; Εγώ φταίω;

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
RPG ΣΤΟΙΧΕΙΑ	95
ΔΡΑΣΗ	90

90



Ενα RPG που θα σας κρατήσει συντροφιά για περίπου 10-15 μέρες. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους τους φίλους του είδους, αλλά και σε όσους θέλουν να δουν γιατί τα Might & Magic είναι μία ξεχωριστή σειρά. Διαθέτουν ένα σχεδόν τέλειο gameplay, μάλλον το καλύτερο από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι του είδους. Μπορεί να μη βρίσκεται στα επίπεδα του εκπληκτικού ΜΜ6, αλλά να είστε σίγουροι ότι θα σας χαρίσει μοναδικές στιγμές απόλαυσης.

DAIKATANA

Επιτέλους κυκλοφόρησε!

Τρία χρόνια το περιμέναμε και δεν το βλέπαμε. Από τη μία αναβολή κυκλοφορίας πήγαινε στην άλλη. Η απάντηση στο αν τελικά αξίζει ως παιχνίδι σηκώνει πολλή συζήτηση...

του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
ION STORM

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MHz, 32MB μνήμη RAM, 200MB ασυμπίεστο χώρο στο σκληρό δίσκο, 4MB Open GL συμβατή κάρτα γραφικών, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου, DirectX 6.0 ή νεότερο, Windows 95/98/NT

Οταν κάτι το περιμένεις πολύ καιρό, σου γίνεται έμμονη ιδέα. Στην περίπτωση των PC games υπάρχουν αρκετοί τίτλοι που αναμένονταν για αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα και τελικά είτε δεν κυκλοφόρησαν ποτέ είτε κυκλοφόρησαν, αλλά δεν ήταν αυτό που όλοι περίμεναν. Το Daikatana ανήκει στη δεύτερη κατηγορία. Οταν ο John Romero έφυγε από την id Software, ανακοίνωσε ότι θα κατασκευάσει το απόλυτο 3D shooter. Και κανείς δεν είχε λόγο να μην τον πιστέψει, λόγω του ένδοξου παρελθόντος του, όπως θα διαβάσετε στο σχετικό ένθετο. Σχεδόν τρία χρόνια περιμέναμε το συγκεκριμένο παιχνίδι και οι φήμες οργίαζαν. Πολλοί έλεγαν ότι πρόκειται για το απόλυτο παιχνίδι που θα γίνει σημείο αναφοράς, όπως ήταν παλιότερα το Doom. Αλλοι μιλούσαν για ανεπανάληπτο gameplay σε χώρους άκρως ρεαλιστικούς. Τα μόνα χειροπιαστά στοιχεία που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν μερικά screenshots που "διέρρεαν" κάθε τόσο και μας έδιναν μία γεύση από τα ομολογουμένως ωραία γραφικά του Daikatana. Η ημερομηνία κυκλοφορίας έπαιρνε τη μία αναβολή μετά την άλλη. Μόλις κυκλοφορούσε κάποιο καλό 3D shooter, οι προγραμματιστές του Daikatana "ξαναπείραζαν" τον κώδικα για να τον κάνουν ακόμα καλύτερο από ό,τι άλλο υπήρχε στην αγορά. Επειτα από όλα αυτά είναι φυσικό να περιμένει κανείς το απόλυτο παιχνίδι, που θα αφανίσει κάθε αντίπαλο. Αρκεί βέβαια να κυκλοφορήσει...



Κάποια μέρα του Μαρτίου, εκεί που "σερφάριζα" στα game sites, διαβάζω ότι διέρρευσε το demo του παιχνιδιού! Τι χαρά! Αμέσως μπήκε το Get Right σε λειτουργία για το πολυπόθητο download. Τα στραβά με το παιχνίδι άρχισαν από την πρώτη στιγμή. Το συνολικό μέγεθος του download ήταν περίπου 100MB και λόγω φόρτου του server γινόταν με απελπιστικά αργές ταχύτητες. Επειτα από 4 ημέρες προσπαθειών, το αρχείο, επιτέλους, κατέβηκε ατόφιο στον υπολογιστή μου. Η αγωνία μου για να το παίξω ήταν απερίγραπτη. Μετά το setup όμως του demo τα προβλήματα δυστυχώς συνεχίστηκαν. Τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν χειρότερα από αυτά του Doom 1. Ηταν φανερό ότι υπήρχε κάποιο πρόβλημα συνεργασίας με την κάρτα γραφικών μου, το οποίο δεν κατάφερα να λύσω και αναγκάστηκα να παίζω σε "old school" πε-

ριβάλλον. Το παιχνίδι όμως δεν μου έκανε μεγάλη εντύπωση, για να είμαι ειλικρινής δεν μου έκανε καμία εντύπωση! Πίστεψα ότι έφταιγε το συγκεκριμένο πρόβλημα που είχα και αποφάσισα να περιμένω την πλήρη έκδοση για να κρίνω καλύτερα. Ομως η "ζημιά" είχε ήδη γίνει. Η αρχική λαχτάρα για το παιχνίδι όχι μόνο είχε σβήσει, αλλά είχε μετατραπεί σε προκατάληψη! Η κατάσταση χειροτέρεψε ακόμα περισσότερο, όταν ειδοποιήθηκα από το περιοδικό ότι έφτασε η πλήρης έκδοση του Daikatana κι έχω τρεις μέρες για να γράψω ένα εξασέλιδο review. Η πίεση χρόνου ήταν πάντα ο μεγαλύτερος εχθρός μου, ακόμα κι όταν επρόκειτο για ένα παιχνίδι. Προσπάθησα να βρω την ψυχραιμία μου και να δώσω μια νέα ευκαιρία στο Daikatana. Οντως, το παιχνίδι εγκαταστάθηκε άψογα και δεν υπήρχε κανένα πρόβλημα στη συνεργασία του με την κάρτα γραφικών. Τα προβλήματα του demo είχαν διορθωθεί και, επιτέλους, θα μπορούσα να απολαύσω τα γραφικά του Daikatana από πρώτο χέρι. Οση ώρα σκάλιζα το ομολογουμένως πολύ καλό interface, προσπαθώντας να προσαρμόσω το Daikatana στα δικά μου πρότυπα γραφικών και χειρισμού, άρχισε να με κυριεύει πάλι ο ενθουσιασμός. Αρχισα να σκέφτομαι ότι θα του βάλω υψηλή βαθμολογία και θα κατηγορούμαι ότι δεν είμαι αυστηρός στις κριτικές μου. Ομως έπειτα από τρεις μέρες πολύωρων περιπλανήσεων στον κόσμο του Daikatana, το μόνο συναίσθημα που μου έμεινε ήταν η απογοήτευση. Δεν μπορούσα να πιστέψω ότι περίμενα τρία χρόνια ένα παιχνίδι φτιαγμένο εξ ολοκλήρου από τον John Romero, που τόσο θαυμάζω, και τελικά αυτό που εισέπραξα ήταν ένα περίεργα στημένο δημιούργημα, που δεν καταφέρνει να μεταφέρει στην πράξη το πολύ καλό σενάριο στο οποίο βασίζεται. Στη συνέχεια μπορείτε να διαβάσετε και εσείς τους λόγους της αποτυχίας...



Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πρωτότυπο, αλλά λίγο μπερδεμένο. Η ιστορία επικεντρώνεται γύρω από το θρυλικό σπαθί Daikatana. Χιλιάδες χρόνια πριν, κατασκευάστηκε από έναν πρόγονο του κεντρικού πρωταγωνιστή Hiro Miyamoto, τον Usagi Miyamoto, με εντολή του Osaka Mishima. Ομως ο δημιουργός του σπαθιού διαισθάνθηκε ότι κάτι δε πήγαινε καλά και έδωσε το σπαθί στον Ebihara, που ήταν εκείνο τον καιρό ο αρχηγός των επαναστατών. Η δύναμη που απέκτησε ο Ebihara με τη βοήθεια του Daikatana ήταν μυθική. Κατάφερε να εξοντώσει τα στρατεύματα του Mishima. O Usagi κατάλαβε ότι το σπαθί είχε δυνάμεις που δεν μπορούσαν να ελεγχθούν από τους κοινούς θνητούς και το πέταξε μέσα σε ένα ενεργό ηφαίστειο. Περνώντας στο παρόν ο Kage Mishima, απόγονος του Osaka, έχει βρει το σπαθί και το χρησιμοποιεί για να πάει πίσω στο χρόνο και να καρπωθεί την ανακάλυψη ενός εμβολίου για το MMP, μίας θανατηφόρου αρρώστιας. Κάτι τέτοιο, όπως είναι φυσικό, θα αλλάξει το ρου της ιστορίας. Η Mikika, κόρη του Ebihara, προσπαθώντας να πάρει το σπαθί, φυλακίζεται από τον Mishima. Ο πατέρας της παρακαλάει τον Hiro για βοήθεια, προτού τον σκοτώσουν πληρωμένοι δολοφόνοι. Από εκεί και πέρα αναλαμβάνουμε δράση! Πολύ μπερδεμένη υπόθεση...

ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οπως αναφέρουμε και στο ένθετο, ο John Romero πιστεύει ότι το κυρίαρχο στοιχείο ενός παιχνιδιού πρέπει να είναι το gameplay κι όχι τα εντυπωσιακά γραφικά που χρειάζονται μεγάλη υπολογιστική ισχύ από το PC του gamer. Σε αυτό δεν διαφωνεί κανείς, έτσι δεν είναι; Γι' αυτό χρησιμοποίησε τη μηχανή του Quake 2, που είναι λιγότερο διψασμένη για ισχύ, αλλά ταυτόχρονα βρίσκεται πίσω τεχνολογικά σε σύγκριση με τα κορυφαία παιχνίδια της εποχής. Και ενώ η μηχανή δείχνει φανερά την ηλικία της, παρά τις παρεμβάσεις στον κώδικα, το Daikatana χρειάζεται "γερό" μηχάνημα για να αποδώσει: Pentium 233MHz, 32MB RAM, 200MB χώρο στο σκληρό και 4MB κάρτα γραφικών με υποστήριξη του OpenGL (σ.σ.: Ε, όχι και "γερό"!). Απ' ό,τι φαίνεται, οι απαιτήσεις είναι λογικές. Ομως, όποιος καταφέρει να παίξει το παιχνίδι με το προτεινόμενο σύστημα, θα εκνευριστεί προτού ακόμα καλά



Το site του Daikatana στο Internet.

καλά αρχίσει. Οι gamers ψήφισαν στο Internet και, τελικά, το σύστημα που χρειάζεται κάποιος για να παίξει το Daikatana, εξαντλώντας τις δυνατότητές του, είναι το εξής: Pentium II στα 300MHz, 64MB RAM, 400MB χώρος στο σκληρό, 16MB κάρτα γραφικών (OpenGL), EAX και A3D υποστήριξη από την κάρτα ήχου. Βλέπουμε, λοιπόν, ότι οι χαμηλές απαιτήσεις σε hardware του Daikatana είναι όνειρο θερινής νυκτός!

Το παιχνίδι διαθέτει τρεις επιλογές στην εγκατάσταση, ανάλογα με τον ελεύθερο χώρο που διαθέτουμε: minimum, normal (προτεινόμενη) και full. Ακόμα και στη full εγκατάσταση, κατά την οποία αντιγράφεται όλο το CD στο σκληρό μας δίσκο, οι χρόνοι που απαιτούνται για να φορτώσει το παιχνίδι είναι υπερβολικοί! Μέσα σε κάθε χάρτη αλλάζουν πολύ συχνά τα υπο-επίπεδα, με αποτέλεσμα να περιμένουμε συνεχώς να ολοκληρωθεί κάποιο "loading...". Επειτα από λίγο καταντάει εκνευριστικό.

Το άλλο μεγάλο πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ο τρόπος που γίνονται τα saves. Δεν μπορούμε να σώζουμε το παιχνίδι όσες φορές θέλουμε! Μέσα


Σίγουρα δεν πρόκειται να σφίξουν τα χέρια...


Περιπλανώμενος στην Ιαπωνία.

στα levels υπάρχουν (κρυμμένα) save gems. Μόνο αν έχουμε στην κατοχή μας ένα τέτοιο gem μπορούμε να σώσουμε το παιχνίδι. Το σύνολο των gems που μπορούμε να έχουμε πάνω μας είναι τρία. Αν κατά λάθος πατήσουμε το save δύο φορές, ενώ βρισκόμαστε στο ίδιο σημείο, χάνουμε 2 gems! Λες και το παιχνίδι είναι τόσο καλό που δεν θα μας πείραζε να συνεχίσουμε από κάποιο προηγούμενο level.

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ DAIKATANA

Τα όπλα του παιχνιδιού είναι διαφορετικά σε κάθε χάρτη, κάτι που αποτελεί ένα από τα λίγα θετικά σημεία του. Οσα απ' αυτά είναι εντυπωσιακά και αποτελεσματικά θυμίζουν έντονα άλλα παιχνίδια του είδους, όπως το Unreal και το Quake. Αναλυτικά σε κάθε χάρτη έχουμε τα εξής όπλα:

Kyoto, Japan 2450 AD
Disruptor Glove, Ion Blaster, C4 Vizatergo, Shotcycler-6, Sidewinder, Shockwave

Ancient Greece 2300 BC
Poseidon's Trident, Discus of Daedalus Venomous, Sunflare, Eye of Zeus

Norway 560 AD
Silverclaw, Bolter, Stavros' Stave, Ballista, Wyndrax's Wisp, Nharre's Nightmare

San Francisco 2030 AD
Ripgun, Slugger, Glock, Novabeam Kineticore, Metamaser

ΧΑΡΤΕΣ

Υπάρχουν 4 μεγάλοι χάρτες στο παιχνίδι. Θα αναλύσουμε τον καθένα χωριστά, ενσωματώνοντας και την άποψη του ίδιου του John Romero για το σχεδιασμό τους.

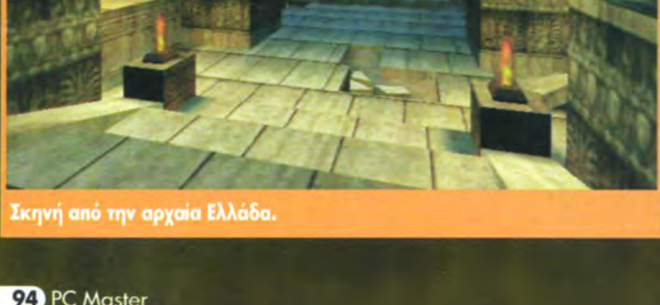
Ιαπωνία

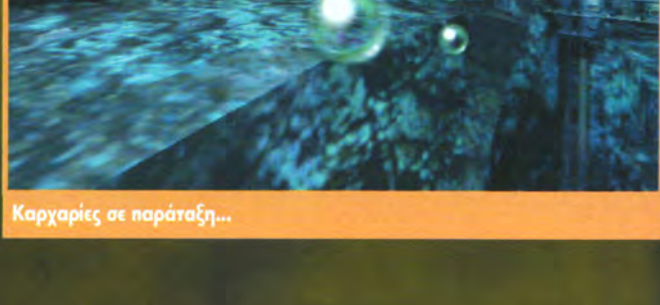
Το Daikatana καταφέρνει να ξεκινήσει με τον αντικειμενικά χειρότερο χάρτη, την Ιαπωνία. Η σχεδίαση είναι πρόχειρη. Ορισμένες φορές δεν μπορείς να καταλάβεις πού είναι η έξοδος των σπηλαίων, όχι λόγω δυσκολίας αλλά λόγω κακού σχεδιασμού. Οι εχθροί είναι γελοίοι, τόσο σχεδιαστικά όσο και από άποψη κινήσεων. Νομίζεις ότι η Ion Storm χρησιμοποίησε ό,τι είχε περισσέψει από το Quake. Υπάρχουν μεταλλαγμένα βατράχια και τετραγωνισμένοι κροκόδειλοι! Ακόμα και τα robots, που κάνουν την εμφάνισή τους αργότερα, είναι αντιγραφές από τα αντίστοιχα του Quake 2. Από την άλλη, τα ηχητικά εφέ, ενώ προσπαθούν να φανούν ατμοσφαιρικά, καταλήγουν να ηχούν αστεία. Το παράδοξο είναι ότι, ενώ σε όλα τα παιχνίδια τα αρχικά στάδια είναι τα ευκολότερα, για να μας "βάζουν" προοδευτικά στο παιχνίδι, στο Daikatana η Ιαπωνία είναι η δυσκολότερη "πίστα". Είναι βέβαιο ότι, αν καταφέρεις να περάσεις την Ιαπωνία χωρίς να κάνεις uninstall το παιχνίδι, έχεις πολλές πιθανότητες να το συνεχίσεις μέχρι τέλους!



Το Daikatana το βρίσκεις στο τέλος του επιπέδου. Ως τότε έχεις στη διάθεσή σου το power glove, που μπορεί να αναβαθμιστεί και να γίνει ισχυρότερο. Το βασικό όπλο είναι το ion cannon, που ρίχνει ένα είδος πράσινων ακτίνων, οι οποίες εξοστρακίζονται όταν βρουν εμπόδιο σε τυχαίες πορείες, και μπορεί να καταλήξουν στο κεφάλι μας... Το C4 launcher εκτοξεύει κολλώδη εκρηκτικά μεγάλης ισχύος, αλλά μάλλον έχει χρησιμοποιηθεί σε λάθος χάρτη. Το μικρό βεληνεκές του σε συνδυασμό με τις "κλειστές" διαδρομές το κάνουν χρήσιμο μόνο για αυτοκτονία. Υπάρχει επίσης το κλασικό rocket launcher κι άλλο ένα περίεργο κατασκεύασμα που παγώνει τον εχθρό.

Στα θετικά της Ιαπωνίας πρέπει να αναφερθεί η πολύ καλή εξομοίωση των καιρικών συνθηκών στους βάλτους και ο όμορφος σχεδιασμός του ουρανού. Εγώ προσωπικά "έφαγα"


Σκηνή από την αρχαία Ελλάδα.


Καρχαρίες σε παράταξη...

πιο πολλή ώρα να χαζεύω τον ουρανό, από το να παίζω.

Σχόλια του Romero: Ο λόγος που αποφάσισα να έχω ως πρώτο επεισόδιο την Ιαπωνία του μέλλοντος είναι ότι το παιχνίδι εξελίσσεται γύρω από το μύθο ενός γιαπωνέζικου σπαθιού. Ξεκινώντας στο μέλλον δίνω τη δυνατότητα στον παίκτη να αντιμετωπίσει φουτουριστικούς εχθρούς με ενδιαφέροντα όπλα, πριν να περάσει στο μακρινό παρελθόν. Θέλησα το "άλμα" από το πρώτο επεισόδιο στο δεύτερο να είναι το μεγαλύτερο του παιχνιδιού και μετά να αφήσω τον παίκτη να προχωρήσει πιο ήρεμα προς την επιθυμητή χρονική περίοδο που θα καταστρέψει το Kage Mishima.

Ελλάδα

Επειτα από ένα μέτριου ενδιαφέροντος τέλος του πρώτου επεισοδίου και ένα πρόχειρο βίντεο, μας δίνεται το Daikatana και μεταφερόμαστε στη δική μας αρχαία Ελλάδα. Η επιλογή της Ελλάδας είναι τυχαία. Σχεδιαστικά είναι ο καλύτερος χάρτης (ευτυχώς, δεν μας έκαναν ρεζίλι...), αλλά θυμίζει έντονα Tomb Raider. Πρόκειται για έναν πολύ μεγάλο χάρτη, ο οποίος όμως ενώ είναι όμορφος, είναι πολύ άδειος. Ο κύριος σκοπός μας είναι να βρούμε την έξοδο, περιπλανώμενοι σε αρχαία κτίσματα.

Σε αυτό το επίπεδο υπάρχει και το καλύτερο όπλο, κατά τη γνώμη μου, οι "δίσκοι του Δαίδαλου". Τους πετάς στον εχθρό και αν δεν βρουν εμπόδιο, επιστρέφουν σε σένα. Βέβαια, το κυρίως όπλο της πίστας είναι το Daikatana, που αποβαίνει πολύ χρήσιμο όταν βρεθούμε αντιμέτωποι με τους σκελετούς. Εδώ υπάρχει και το πολύ δυνατό "Μάτι του Δία", που πρακτικά σκοτώνει ό,τι υπάρχει στον περιβάλλοντα χώρο. Στο multiplayer παιχνίδι το ρίχνεις μέσα στο δωμάτιο όπου βρίσκεσαι και σκοτώνεις μπόλικους αντιπάλους, μαζί με τον εαυτό σου, μαζεύοντας αρκετά frags! Η τελική αναμέτρηση με τη Μέδουσα είναι για γέλια. Αν έχεις το "Μάτι του Δία", μπορείς να το πετάξεις μέσα στο δωμάτιο που βρίσκεται και να την ξεπαστρέψεις, χωρίς να διακινδυνεύσεις καθόλου!



Αυτό θα πει μονομαχία...

Σχόλια του Romero: Διάλεξα την αρχαία Ελλάδα ως δεύτερο επίπεδο του παιχνιδιού, γιατί μαζί με την αρχαία Αίγυπτο αποτελούν τους παλαιότερους πολιτισμούς που έρχονται στο μυαλό των ανθρώπων όταν ερωτηθούν. Η Ελλάδα έχει το πλεονέκτημα ότι διαθέτει πλούσια μυθολογία και υπάρχουν πολλές τοποθεσίες στους μύθους για περιπλάνηση. Στο αρχικό project του Daikatana υπήρχε το κάστρο του βασιλιά Μίνωα, το παλάτι της Κνωσού, ο λαβύρινθος του Μινώταυρου και το νησί του Κύκλωπα ως secret level. Όμως, λόγω μεγάλου μεγέθους, αναγκάστηκα να τα αφαιρέσω από το τελικό προϊόν. Μπορεί να χρησιμοποιηθούν σε κάποιο μελλοντικό add-on πακέτο.

> **Επειτά από τρεις μέρες πολύωρων περιπλανήσεων στον κόσμο του Daikatana, το μόνο συναίσθημα που μου έμεινε ήταν η απογοήτευση.**

Νορβηγία

Ο τρίτος προορισμός μας είναι η Νορβηγία. Η σχεδίαση των εξωτερικών χώρων είναι πολύ καλή και τα χιονισμένα τοπία πολύ ρεαλιστικά. Στην πορεία περνάμε κάτω από τη γη και βρίσκουμε κάτι που μοιάζει με λάβα. Αν και η Νορβηγία είναι σχετικά εύκολη, έχει τα λιγότερα save gems κάνοντας τα πράγματα δυσκολότερα από όσο πρέπει. Τα όπλα είναι αρκετά καλά. Το Bolter είναι όμορφο στην εμφάνιση και αποτελεσματικό στη χρήση. Εχουμε επίσης το Silver Claw, το μόνο όπλο που μπορεί να σκοτώσει τους λυκάνθρωπους (η ύπαρξή τους στη Νορβηγία αποτελεί μυστήριο...). Υπάρχει κι ένας τύπος rocket launcher, που μας φέρνει πιο κοντά στα γνωστά, καλά όπλα. Το επίπεδο θυμίζει πολύ Hexen 2 στην εμφάνιση και την αίσθηση. Η σκηνή με το βασιλιά είναι εντελώς ερασιτεχνική. Ο βασιλιάς μοιάζει περισσότερο με γελωτοποιό και σε συνδυασμό με τους φρικτούς διαλόγους σε κάνει να ξεχάσεις ό,τι ωραίο σου πρόσφερε το συγκεκριμένο level.



Δεν θυμίζει Quake το robot που μας επιτίθεται;

Σχόλια του Romero: Για πολλά χρόνια είχα ως απωθημένο να δουλέψω πάνω σε ένα μεσαιωνικό παιχνίδι. Στο Heretic και το Hexen δούλεψα μόνο ως game designer. Δεν είχα αναμειχθεί καθόλου στους χάρτες και τον κώδικα. Οπότε τώρα ήταν η ευκαιρία! Θα σχεδίαζα ένα μεσαιωνικό επεισόδιο για το Daikatana. Ολοι μέσα στην Ion Storm παραδέχτηκαν ότι κατά τη δημιουργία η Νορβηγία ήταν το αγαπημένο τους επεισόδιο.

San Francisco

Το τέταρτο επεισόδιο ξεκινάει στο Αλκατράζ μαζί με αρκετά bugs, άλλα απλώς ενοχλητικά κι άλλα καθοριστικά για την πορεία του παιχνιδιού. Τα όπλα είναι όλα μοντέρνα. Εχουμε ένα glock πιστόλι, ένα chaingun, την κλασική καραμπίνα και άλλα όχι και τόσο σπουδαία. Το novabeam είναι τόσο πολύ ισχυρό, ώστε δεν υπάρχει λόγος να χρησιμοποιήσουμε κάποιο άλλο από τη στιγμή που θα το βρούμε. Στην αρχή του level "ξεκόβουμε" από τη Mikiko και τον Superfly και το παιχνίδι γίνεται ομολογουμένως πιο διασκεδαστικό. Καθώς βγαίνουμε από τη φυλακή, υπάρχει περίπτωση να συναντήσουμε ένα bug που μπορεί να μας φέρει σε αδιέξοδο! Συγκεκριμένα, ψάχνοντας για να ανακαλύψουμε έναν μοχλό που ανοίγει την έξοδο από το νησί, η Mikiko και ο Superfly εξαφανίζονται διά παντός! Για να μη συμβεί αυτό, πρέπει στην αρχή του level, πριν από το χωρισμό, να τους δώσουμε την εντολή "wait". Επειτα από 3 χρόνια εξέλιξης του παιχνιδιού είναι αδιανόητο να υπάρχουν τέτοια προβλή-

JOHN ROMERO & DAIKATANA

Οσοι ασχολούνται με τα παρασκήνια των PC παιχνιδιών, ξέρουν ότι το όνομα John Romero είναι συνδεδεμένο με μερικές από τις καλύτερες παραγωγές 3D shooters όλων των εποχών. Ηταν ο συμπαραγωγός στο Wolfenstein 3D, στα Doom 1 & 2, στο Heretic, το Hexen και το Quake! Καθόλου ευκαταφρόνητο παρελθόν. Ολα αυτά συνέβησαν τον καιρό που εργαζόταν στη θρυλική id Software για σχεδόν 10 χρόνια. Μετά κάποιες διαφωνίες του με την εταιρία, αποφάσισε να ακολουθήσει το δικό του δρόμο. Ο λόγος της αποχώρησής του δεν είναι ακόμα ξεκάθαρος. Πολλοί ισχυρίζονται ότι τον έδιωξαν επειδή είχε αρχίσει να γίνεται τεμπέλης και αλαζόνας... Αλλοι λένε ότι έφυγε μόνος του γιατί τα νέα παιχνίδια της id Software προσπαθούσαν να είναι περισσότερο τεχνολογικά επιτεύγματα, ακολουθώντας την τελευταία εξέλιξη των 3D γραφικών, παρά πραγματικά παιχνίδια που δίνουν έμφαση στο gameplay. Οποια και να ήταν η πραγματική αιτία είναι γεγονός ότι το Daikatana έκανε από



την πρώτη στιγμή της κυκλοφορίας του αρνητική εντύπωση, ακόμα και στους φανατικούς υποστηρικτές του, που με τόση αγωνία περίμεναν ένα παιχνίδι ολοκληρωτικά φτιαγμένο από τον μαιτρ του είδους. Πολλοί έφτασαν σε σημείο να αμφισβητούν το ρόλο που είχε παίξει στη δημιουργία των κλασικών παιχνιδιών που προαναφέρθηκαν τις λαμπρές μέρες στην id Software. Αυτό βέβαια που δεν μπορεί κανείς να αμφισβητήσει είναι η υπερβολική αγάπη του Romero για τα PC games και ειδικότερα για τα 3D shooters. Οταν έφυγε πριν από 4 χρόνια από την id Software, ίδρυσε την Ion Storm, πιστεύοντας ότι θα φτιάξει το απόλυτο παιχνίδι, χωρίς να του υποδεικνύει κανείς τι να κάνει. Οπως και να το δει κανείς, πρόκειται για δύσκολο χαρακτήρα που δεν μπαίνει σε καλούπια. Ο Jay Wilbur, πρώην πρόεδρος της id Software, είχε πει για τον Romero ότι όταν έχει μία ιδέα, θέλει να την πραγματοποιήσει χωρίς να μπει στα πόδια του κανένας άλλος. Το Daikatana κατασκευάστηκε με αυτόν ακριβώς τον τρόπο. Από αυτό το σημείο όμως αρχίζουν και οι επικρίσεις. Είναι γεγονός ότι για λίγα παιχνίδια έχει γίνει τόση συζήτηση από περιοδικά και gaming sites του Δικτύου. Η Ion Storm ξεκίνησε έχοντας ως βασικό στόχο της την υλοποίηση του ονείρου του John κάτω από τον τίτλο Daikatana. Κάποιοι είπαν ότι, αν τα όνειρα του Romero οδηγούν σε παιχνίδια όπως το Daikatana, καλά θα κάνει να πάψει να ονειρεύεται. Αρκετά σκληρή κριτική!

ματα. Σε συνδυασμό μάλιστα με τα μετρημένα saves που έχεις στη διάθεσή σου, μπορεί να σε αναγκάσει να ξεκινήσεις από πολύ πριν μέχρι να φτάσεις στο συγκεκριμένο σημείο ξανά. Αν ξεπεράσεις το πρόβλημα αυτό, θα καταφέρεις κάποια στιγμή να φτάσεις στα Mishima Labs που είναι αρκετά εντυπωσιακά. Μόλις φτάνεις στα ιδιαίτερα διαμερίσματα του Mishima, αυτός κατορθώνει να ξεφύγει και τότε μπαίνεις στο τελικό στάδιο του παιχνιδιού.

Δεν θέλω να σας αποκαλύψω τι γίνεται στη συνέχεια, για να αφήσω κάτι στους λίγους υπομονετικούς που θα φτάσουν εκεί. Το μόνο που θα πω είναι ότι υπάρχει άλλο ένα σοβαρό bug, που τερματίζει άδοξα το παιχνίδι. Δεν συμβαίνει σε όλους, αλλά αυτό δεν είναι δικαιολογία. Ηδη ετοιμάζεται ένα patch που θα διορθώνει τα πολλά προβλήματα στο San Francisco. Είναι να απορεί κανείς! Δεν υπήρχαν game testers στην Ion Storm για να βρουν όλα αυτά τα bugs πριν να βγει στην κυκλοφορία;

Σχόλια του Romero: Ο λόγος που διάλεξα το San Francisco του 2030μ.Χ. είναι επειδή οραματίστηκα κάτι παρόμοιο με το Duke Nukem 3D. Κάτι στο κοντινό μέλλον με πολλά στρατιωτικά όπλα. Αποφάσισα να μην επιλέξω το Los Angeles για προφανείς λόγους.



ΓΕΝΙΚΑ

Στο κυνήγι της περιπέτειας θα έχουμε στο πλευρό μας δύο συντρόφους, τη Mikiko Ebihara και τον Superfly Johnson. Οι δύο αυτοί χαρακτήρες θα μας βοηθήσουν αρκετές φορές στη μάχη, θα μας δώσουν συμβουλές και θα ζητήσουν τις οδηγίες μας. Αν όμως κάποιος από τους δύο πεθάνει, τότε το παιχνίδι τελειώνει. Υπάρχει διάλογος μεταξύ των τριών χαρακτήρων, αλλά είναι μέτριας ποιότητας. Σε γενικές γραμμές ο ρόλος των συντρόφων είναι υπό αμφισβήτηση. Τις περισσότερες φορές θα χαθούν ή θα σκοτωθούν από πόρτες που κλείνουν. Δεν μπορούν να χρησιμοποιούν όλα τα power-ups που βρίσκουν στο δρόμο τους, είτε είναι υγεία είτε είναι πυρομαχικά. Η τεχνητή νοημοσύνη τους είναι χαμηλότερη από αυτήν παιδιού προνηπιακής ηλικίας! Το ωραίο είναι ότι, εκτός από ένα σημείο που χρειάζεται ομαδική συνεργασία, πουθενά αλλού στο παιχνίδι δεν είναι απαραίτητοι.

Η νοημοσύνη των εχθρών δεν απέχει από αυτήν των συντρόφων μας, πολλές φορές μάλιστα είναι ακόμα χειρότερη. Οι αντιδράσεις τους είναι τόσο αργές, που μπορείς να πλησιάσεις έναν στρατιώτη σε απόσταση αναπνοής κι αυτός να μην κάνει τίποτα απολύτως.

Λες και όλα τα άλλα ήταν τέλεια, οι προγραμματιστές θέλησαν να δώσουν και μερικά στοιχεία RPG στο Daikatana. Ετσι, λοιπόν, όταν σκοτώνουμε αντιπάλους, κερδίζουμε βαθμούς εμπειρίας. Με αυτούς τους βαθμούς μπορούμε να βελτιώσουμε τα εξής χαρακτηριστικά του ήρωα μας:



Αν ήταν έτσι η αρχαία Ελλάδα, καλά είμαστε τώρα!



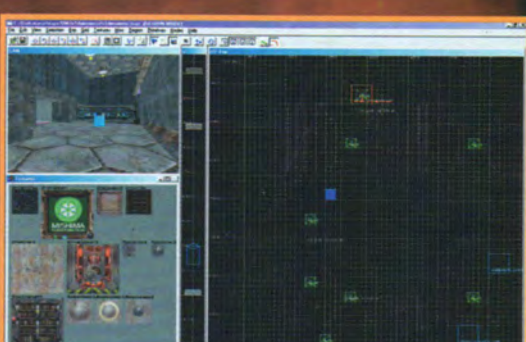
Τα γραφικά στους βάλτους θα μπορούσαν να είναι καλύτερα.



- Δύναμη
- Υγεία
- Ταχύτητα
- Ευκινησία επίθεσης
- Ικανότητα άλματος

Στην πράξη, βέβαια, όλα αυτά δεν αλλάζουν ουσιαστικά το παιχνίδι. Θα προτιμούσαμε να ήταν πιο ολοκληρωμένο και ας έλειπαν αυτού του είδους οι καινοτομίες. Το multiplayer φυσικά δεν λείπει, αλλά και να έλειπε, κανείς δεν θα έλεγε τίποτα, μια και άλλα πράγματα βασανίζουν έναν παίκτη του Daikatana. Αν και δεν πρόλαβα να ασχοληθώ προσωπικά, μάλλον φαίνεται ότι τη γλίτωσα, αν κρίνω από αυτά που διάβασα στο Internet από άλλους gamers. Αμερικανοί παίκτες, που στο Quake 3 και το Unreal Tournament πιάνουν ping times κάτω από 250ms, στο Daikatana δεν κατάφεραν να πιάσουν κάτω από 500ms. Η εταιρία προτείνει από καλωδιακή σύνδεση και πάνω για αξιοπρεπές gameplay! Δηλαδή στην Ελλάδα ξεχάστε το multiplayer στο Δίκτυο.

Ο ήχος του παιχνιδιού δεν είναι τίποτα το σπουδαίο. Αν και αρχικά είχε υποστηριχθεί ότι υποστηρίζει EAX και A3D, δεν είδα κάτι τέτοιο στην τελική έκδοση. Ψάχνοντας λίγο, ανακάλυψα ότι τα πρότυπα αυτά θα υποστηρίζονται στο μέλλον με κάποιο patch. Απ' ό,τι βλέπουμε, τα RPG στοιχεία έχουν περάσει και στο ίδιο το παιχνίδι! Θα εξελίσσεται με την πάροδο του χρόνου!



Από το σχεδιασμό του παιχνιδιού.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Daikatana είναι τελικά ένα μέτριο παιχνίδι που μπορεί να εντυπωσιάσει κάποιον άπειρο στο χώρο των games, αλλά δεν μπορεί να ξεγελάσει τον έμπειρο gamer που έχει ξοδέψει αμέτρητες ώρες παίζοντας Quake 3, Unreal Tournament και Half-Life. Αν δεν είχε γίνει όλος αυτός ο ντόρος τα τελευταία τρία (και βάλε) χρόνια, θα λέγαμε ότι πρόκειται για ένα αξιόλογο παιχνίδι του είδους. Οταν όμως ένας δημιουργός της κλάσης του John Romero μας προειδοποιεί ότι θα παρουσιάσει το απόλυτο 3D shooter, είναι λογικό να παίρνουν τα μυαλά μας αέρα. Μέχρι και ο ίδιος δήλωσε τελευταία ότι έπρεπε να το είχε κυκλοφορήσει πολύ νωρίτερα, ώστε να βρίσκεται εντός συναγωνισμού. Οσο κι αν προσπάθησα να είμαι επιεικής, δεν μπόρεσα να του δώσω καλύτερο βαθμό. Επειτα από ένα μίνι γκάλοπ που έκανα σε όσα game sites είχαν προλάβει να το παρουσιάσουν, είδα ότι είμαι πάνω από το μέσο όρο βαθμολογίας. Ετσι, για να μη νομίζω ότι είμαι εγώ ο περίεργος...

Οι φανατικοί των παιχνιδιών βολών πρώτου προσώπου, όπως είναι τελευταία της μόδας να λέγονται, θα το αγοράσουν επειδή θέλουν να τα έχουν όλα και επειδή δεν υπάρχει και κάτι άλλο αυτό τον καιρό που να αξίζει. Οι υπόλοιποι καλύτερα να δουν πρώτα το demo πριν να αποφασίσουν, για να σιγουρευτούν αν θα το παίξουν μέχρι τέλους. Με κάτι τέτοια παιχνίδια εξάλλου ανθεί και η πειρατεία...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	68
ΑΝΤΟΧΗ	60

69



Ενα παιχνίδι που είχε όλες τις προϋποθέσεις να γίνει κλασικό, αλλά απέτυχε σε όλους τους τομείς. Ο μόνος λόγος αγοράς του είναι η περιέργεια.

MARTIAN GOTHIC

UNIFICATION

Είναι γνωστό ότι μου αρέσουν πολύ τα science fiction adventure games. Αντε και τα action adventures, όταν όμως είναι λειτουργικά και εμφανίζουν σωστή κατανομή αυτών των δύο ειδών παιχνιδιών. Ετσι, περίμενα με αρκετή ανυπομονησία το Martian Gothic, έχοντας μάλιστα διαβάσει ότι έχει κάτι από την ατμόσφαιρα του System Shock. Μέχρι που έφθασε στα χέρια μου και σχεδόν αμέσως ο αρχικός ενθουσιασμός μετατράπηκε σε ένα πολύ μεγάλο ερωτηματικό. Γιατί;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
TALONSOFT/TAKE 2 INTERACTIVE (http://www.talonsoft.com/martiangothic/)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 266MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, Direct3D συμβατή 3D accelerator κάρτα γραφικών με 4MB, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 450MB στον σκληρό



Τα computer games στο στυλ των Alone in the Dark, ιδιαίτερα αυτά τα οποία χειρίζεσαι με το πληκτρολόγιο, είναι από τα είδη των παιχνιδιών που αγαπώ περισσότερο. Θεωρώ ότι στο πρώτο "Alone" της σειράς η σχέση των μερών που κάθε φορά συμβάλλουν στην επιτυχία είναι η πιο ιδανική για παιχνίδια του είδους: 60% εξερεύνηση και λύση γρίφων σχετικών με αυτήν, 10-20% ανεξάρτητοι της εξερεύνησης -και μάλιστα διάφορων ειδών- γρίφοι και, τέλος, 20-30% δράση που έχει να κάνει κυρίως με τον τρόπο αποφυγής ή εξόντωσης των εχθρών. Μακάρι να ακολουθούσαν τις αναλογίες αυτές τα παιχνίδια του είδους.



Το Martian Gothic θυμίζει αρκετά τα τρία Alone in the Dark. Πρέπει να εξερευνάς διαρκώς ζώντας σε μία έντονη ατμόσφαιρα τρόμου, να σκοτώνεις τέρατα και να λύνεις puzzles. Αυτά όμως σε πρώτη ματιά, διότι όσο βαθύτερα προχωρείς στο παιχνίδι τόσο ανακαλύπτεις ότι τελικά η προσπάθεια ανανέωσης του είδους έχει μάλλον... στραβώσει - και μάλιστα για τα καλά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

6 Αυγούστου 1996. Στη NASA βρίσκεται σε εξέλιξη μία press conference. Η ανακοίνωση λέει ότι στην Ανταρκτική βρέθηκε ένας μετεωρίτης που προέρχεται από τον Αρη και ο οποίος περιέχει απολιθώματα βακτηριδίων, πρωτόγονες μορφές ζωής.

Η πρώτη εξερευνητική πτήση με σκοπό την επιθεώρηση της επιφάνειας του πλανήτη Αρη γίνεται το 2005. Το σκάφος επιστρέφει με στοιχεία που αποδεικνύουν ότι πιθανότατα διάφοροι μικροοργανισμοί υπήρξαν στην επιφάνεια του πλανήτη ένα εκατομμύριο χρόνια πριν. Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχει αυτό που αποκαλούμε "οριστικό αποδεικτικό στοιχείο".

Μία δεκαετία αργότερα η πρώτη επανδρωμένη αποστολή στον πλανήτη Αρη είναι γεγονός. Εναν χρόνο μετά ολοκληρώνεται η πρώτη βάση πάνω στον πλανήτη, γνωστή με το όνομα Vita 1. Αυτή η πρώτη αποστολή έχει έναν πολύ απλό σκοπό: να βρει αποδείξεις της ύπαρξης οργανικής ζωής στην επιφάνεια του πλανήτη ή κάτω από αυτήν. Η εξέταση του υπεδάφους ξεκινά 252 μέρες μετά τον αποικισμό του πλανήτη. Υστερα από δύο ημέρες η επαφή με τη βάση Vita 1 χάνεται ολοκληρωτικά.

17 Ιουνίου 2019. Τρεις εξερευνητές στέλνονται στον Αρη: η μικροβιολόγος Diane Matlock, ο ειδικός στους υπολογιστές Kenzo Uji και ο πράκτορας ασφαλείας Martin Karne. Κανείς τους δεν έχει την παραμικρή ιδέα του εφιάλτη που πρόκειται να ζήσουν τις αμέσως επόμενες ημέρες. Το τελευταίο μήνυμα που ελήφθη από τη βάση Vita 1 έλεγε: "Κρατήσου μακριά από τους άλλους, μείνε μόνος σου ... μείνε ζωντανός...".

Ακολουθώντας τις οδηγίες του τελευταίου αυτού μηνύματος, κάθε μέλος της ομάδας μπαίνει στη βάση Vita 1 από ένα διαφορετικό airlock. Η Βάση σφραγίστηκε αυτόματα κατά τη διάρκεια των μυστηριωδών γεγονότων που είχαν ως αποτέλεσμα την πλήρη εξόντωση των μελών της πρώτης αποστο-



Πρόσεξε καλά το πτώμα αυτό, διότι ανοίγοντας τις πόρτες μέσω του υπολογιστή αυτό σηκώνεται (zombie, γαρ) και σου επιτίθεται προτού προλάβεις να κουνηθείς.

λής. Τα μέλη της τριμελούς ομάδας βρίσκονται χωρισμένα λόγω σφραγισμένων διαχωριστικών τοιχωμάτων μέσα στη βάση. Η μοναδική επικοινωνία τους γίνεται μέσω ειδικών ραδιοασυρμάτων. Δεν μπορούν να φανταστούν τι τους περιμένει μέσα στη βάση. Ούτε, όμως, και εσύ.

Καλό σενάριο, με εκπλήξεις, αν και στο βάθος του δεν μπορείς να το χαρακτηρίσεις πρωτότυπο. Ωστόσο, η παρουσίασή του, ο τρόπος δηλαδή που αυτό ξεδιπλώνει τα μυστικά του στα μάτια μας, ακολουθεί το δρόμο που έδειξε το System Shock 1 πολλά χρόνια πριν. Και αυτό είναι ένα από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο pre-rendered κόσμος του Martian Gothic είναι -στην πλειονότητα των χώρων που απεικονίζει- υπέροχος. Οι περισσότερες τοποθεσίες (ειδικά μετά το πρώτο μέρος) έχουν πολύ καλή γραφική απόδοση. Προσωπικά, βρήκα το πρώτο τμήμα του τίτλου πολύ σκοτεινό, με αποτέλεσμα τα γραφικά να μην είναι τόσο καθαρά όσο θα έπρεπε. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τη συνεχή αλλαγή οπτικών γωνιών για την απεικόνιση των χώρων, αλλά και αυτό σε πάρα πολλές τοποθεσίες μπορεί να σε μπλέξει άσχημα, αφού συχνά δεν είναι πολύ καθαρό το πού υπάρχει διέξοδος σε κάθε τοποθεσία.

Οι χαρακτήρες είναι 3D models, αν και λίγο πιο χοντροκομμένοι -κατά την εκτίμησή μου- σε σχέση με το background. Τα zombies δείχνουν ως τέτοια, καλύτερα όμως να αλλάξουμε θέμα μήπως ξεφύγουμε από δαύτα.

Ο ήχος μού άφησε ανάμεικτα συναισθήματα. Σε αρκετές τοποθεσίες η background μουσική είναι εξαιρετική, το ίδιο και οι περισσότερες "echoed" φωνές. Τα όντα στο Martian Gothic έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν μαζί σου τηλεπαθητικά, κάτι το οποίο έχει αποδοθεί ιδιαίτερα ικανοποιητικά. Οι ομιλίες (speech) μου άφησαν επίσης ανάμεικτα συναισθήματα. Σε μερικές περιπτώσεις είναι πολύ καλές, ενώ σε άλλες φαίνονται ξεκάρφωτες και καταστρέφουν τελείως την ατμόσφαιρα. Ισως το καλύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι τα μαγνητοφωνημένα μηνύματα των νεκρών μελών της βάσης που βρίσκονται σε διάφορα μέρη.

Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός. Ολα λειτουργούν με το πληκτρολόγιο - ξεχάστε το ποντίκι σας. Η κίνηση επιτυγχάνεται με τα arrow πλήκτρα. Προχωρείς μπροστά ή πίσω με τα Up και Down arrows, ενώ στρίβεις δεξιόστροφα ή αριστερόστροφα με τα Right και Left arrows. Αλλάζεις από τον έναν χαρακτήρα στον άλλο είτε μέσω του πλήκτρου TAB είτε μέσω των F1, F2 και F3, τα οποία αντιστοιχούν στους τρεις χαρακτήρες του παιχνιδιού (Karne, Kenzo, Matlock). Κρατώντας πατημένο το δεξί CTRL πλήκτρο ενώ κινείσαι, τρέχεις. Με τα πλήκτρα I ή F4 βλέπεις το inventory σου. Με τη space bar περνάς στο Combat mode, στο οποίο, αν δεν έχεις όπλο, απλώς κλωτσάς. Το κτύπημα αυτό δεν έχει καμία επίδραση στα zombies, άρα είναι ουσιαστικά άχρηστο.

Τέλος, με το πλήκτρο F9 παίρνεις μία φωτογραφία της οθόνης και με το πλήκτρο Escape επιστρέφεις στο αρχικό menu. Ενώ βρίσκεσαι στο Combat mode με το Enter/Return πυροβολείς και ξαναγεμίζεις το όπλο σου όταν αυτό έχει αδειάσει (εφόσον, φυσικά, έχεις κι άλλες σφαίρες στη διάθεσή σου). Με το δεξί CTRL πυροβολείς χαμηλά, με γρήγορη εναλλαγή των Left και Right arrows ξεφεύγεις από τη λαβή ενός zombie και, τέλος, με το αριστερό CTRL και τα Left και Right arrows κάνεις πλάγιο άλμα.

Οταν βρεθείς δίπλα σε ένα αντικείμενο με το οποίο μπορεί να γίνει κάποια δράση, εμφανίζεται επάνω δεξιά στην οθόνη ένας μεγεθυντικός φακός. Πατώντας το πλήκτρο ENTER βλέπεις τις διαθέσιμες εντολές. Διαλέγεις όποια θέλεις και ξαναπατώντας το πλήκτρο ENTER την εκτελείς.

Για να κάνεις save πρέπει να βρεις έναν τερματικό υπολογιστή και να διαλέξεις το παιχνίδι Martian Mayhem. Σε κάθε τέτοιο τερματικό μπορείς να σώζεις μέχρι δύο φορές, εκτός και αν κάνοντας ALT + TAB γυρίσεις στα Windows, αντιγράψεις τα saves σε ένα άλλο directory για φύλαξή τους και μετά σβήσεις τα υπάρχοντα μέσα στο παιχνίδι. Ετσι μπορείς να σώσεις ακόμη δύο και ούτω καθεξής.

Στην οθόνη του inventory







Δείγματα από τα καλύτερα γραφικά του τίτλου. Μακάρι όλες οι τοποθεσίες να είχαν την ίδια γραφική απόδοση και ποιότητα.



Τα όπλα -και φυσικά οι σφαίρες- είναι υπερπολύτιμα για να σκοτώνεις τους εχθρούς σου.





Στα αριστερά σου, όπως κοιτάς, είναι ο πρώτος υπολογιστής μέσω του οποίου διαλέγοντας το παιχνίδι Martian Mayhem μπορείς να κάνεις save.

υπάρχει και ο γενικός χάρτης του παιχνιδιού. Ακόμη δεν μπορώ να καταλάβω γιατί αυτός δεν είναι άμεσα διαθέσιμος με το πάτημα ενός πλήκτρου, π.χ. του M.

Τέλος, τσεκάροντας τη σχετική επιλογή στην αρχή του φορτώματος του παιχνιδιού θα έχετε υπότιτλους σε αυτό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού μαζί με το σενάριό του είναι τα πιο δυνατά σημεία του. Πρόκειται για ένα suspense & horror game που συνδυάζει έντονα στοιχεία από action και adventure παιχνίδια. Ο σκοτεινός και τρομακτικός κόσμος του αποδίδεται πολύ καλά, είναι δε το πιο εθιστικό στοιχείο του παιχνιδιού.

Η δράση του είναι μεγάλη, αλλά γίνεται γρήγορα εκνευριστική κυρίως λόγω του προβληματικού του χειρισμού, της έλλειψης των άμεσων save games και της επίσης προβληματικής κίνησης στο χώρο και οπτικής αυτού.

Καθώς ο Kenzo βγαίνει για πρώτη φορά σε έναν διάδρομο της βάσης (οι άλλοι δύο δεν μπορούν ακόμη) και αρχίζει να ψάχνει, θα συναντήσει μία σειρά από πτώματα, αλλά και τα πρώτα τρία zombies. Είσαι άοπλος, γι' αυτό ο καλύτερος τρόπος να ξεμπερδέψεις μαζί τους είναι να τρέξεις μακριά τους όσο πιο γρήγορα γίνεται. Οσο πιο πολύ προχωρείς στο παιχνίδι τόσο πιο πολλά zombies και άλλα τέρατα θα βρίσκεις. Κάθε zombie χρειάζεται 5-6 σφαίρες για να το σκοτώσεις, γι' αυτό χρειάζεται μεγάλη προσοχή με τις σφαίρες.

Το παιχνίδι εξελίσσεται μέσα στη βάση Vita 1, στην επιφάνεια του πλανήτη Αρη, αλλά και κάτω από αυτήν, αφού εδώ βρίσκεται ο πραγματικός υπαίτιος του εφιάλτη. Το δεύτερο και κυρίως το τρίτο τμήμα της δράσης είναι και τα πιο ενδιαφέροντα.

Οι περισσότεροι γρίφοι είναι του στυλ "Πώς θα ανοίξω αυτή την πόρτα ή την άλλη". Στις περισσότερες περιπτώσεις θα χρειαστούν η συνεργασία και η ανταλλαγή αντικειμένων μεταξύ των μελών της ομάδας, κάτι το οποίο επιτυγχάνεται με τη βοήθεια των περιβόητων VIA VAC-TUBES (έχουν τη δυνατότητα να μεταφέρουν μέχρι τέσσερα αντικείμενα κάθε φορά). Τα αντικείμενα που δεν χρειάζονται πρέπει να αφήνονται στα lockers που υπάρχουν στο παιχνίδι.



Τα περίφημα vac-tubes μέσω των οποίων ανταλλάσσεις αντικείμενα με τους συντρόφους σου που βρίσκονται σε άλλα επίπεδα της βάσης.

Προσέξτε, προτού ξεκινήσετε, να βάλετε το patch που κυκλοφόρησε επίσημα η εταιρία, το οποίο λύνει μία σειρά από προβλήματα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι πάτα το πλήκτρο F2 για να περάσεις αμέσως στο χειρισμό του Kenzo. Πλησίασε στη διαστημική στολή και, όταν εμφανιστεί ο μεγεθυντικός φακός, πάτα το πλήκτρο ENTER/RETURN. Επίλεξε το OPEN HELMET και με το αριστερό arrow πλήκτρο πήγαινε πάνω στο αντικείμενο που βλέπεις μέσα στο helmet. Πάτα πάνω στο πλήκτρο ENTER/RETURN και επίλεξε το TAKE RADIO. Το μεταφέρεις στο inventory σου. Πάνω σε αυτό πάτα πάλι το πλήκτρο ENTER/RETURN και επίλεξε το USE RADIO. Τώρα προχώρησε λίγο μπροστά και μόλις αλλάξεις οπτική θέα πήγαινε στο locker που υπάρχει σε αυτόν τον αεροθάλαμο στο επάνω μέρος της οθόνης και επιλέγοντας το OPEN LOCKER, άφησε μέσα σ' αυτόν όλα σου τα αντικείμενα εκτός από το ρολόι σου (watch) και το radio. Γύρνα 180 μοίρες και προχώρησε προς την πόρτα που βλέπεις μπροστά σου. Μόλις εμφανιστεί ο μεγεθυντικός φακός πάτα το πλήκτρο ENTER/RETURN και διάλεξε το OPEN DOOR. Καθώς αυτή ανοίγει, βγες έξω στο επόμενο δωμάτιο.

ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Martian Gothic στηρίζεται σε μία αρκετά καλή σεναριακή ιδέα, αλλά δυστυχώς αυτή δεν υλοποιείται σωστά μέσα από τη συνολική φυσιογνωμία του παιχνιδιού. Ποια είναι τα σημεία που με ενόχλησαν τόσο πολύ, ώστε να του βάλω τόσο χαμηλή βαθμολογία; Πρώτα απ' όλα, το σύστημα των saves. Δεν μπορείς να κάνεις save όποτε θέλεις. Η μοναδική δυνατότητα που έχεις είναι όταν βρίσκεις τα terminal computers κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών σου, οπότε μπορείς να κάνεις μέχρι δύο saves κάθε φορά. Δεν ξέρω πώς οι προγραμματιστές σκέφθηκαν αυτή τη φαεινή ιδέα... Προσωπικά τη θεωρώ ολοκληρωτικά αποτυχημένη. Τέσσερις-πέντε φορές σκοτώθηκα και υποχρεώθηκα να ξαναπαίξω πάνω από 20-25 λεπτά παιχνιδιού για να ξαναβρεθώ στη θέση στην οποία ήμουν. Γιατί; Μπορεί αυτό το σύστημα να θριαμβεύει στις κονσόλες, αλλά πρέπει επιτέλους να το πάρουν απόφαση ότι άλλο τα PCs και οι χρήστες τους και άλλο οι κονσόλες και οι χρήστες τους.

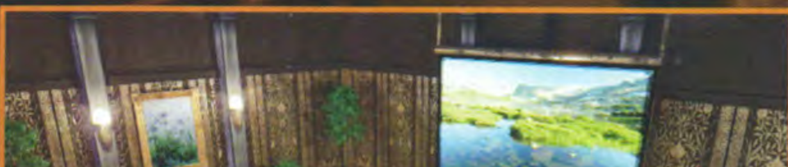
Ακολουθεί η εκνευριστική ιστορία με τα zombies που, δυστυχώς, είναι η "καρδιά" της δράσης. Ξεκινάς και μπαίνεις ΑΟΠΛΟΣ σε μία βάση, όπου ξέρεις ότι θα συναντήσεις εχθρικό περιβάλλον. Είναι ποτέ δυνατόν αυτό; Πλήρως αντιρεαλιστικό, μια και έπρεπε να είσαι οπλισμένος σαν αστακός. Ετσι, στις πρώτες μάχες σου είσαι ανίκανος να αντιμετωπίσεις τα zombies. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να βάλεις τα πόδια στην πλάτη σου και όπου φύγει-φύγει. Δυστυχώς, όμως, η ιστορία με τα zombies έχει συνέχεια. Εντάξει, κάθε αρχή και δύσκολη, αργότερα βρίσκεις όπλα. Ε, τι τους έπιασε να κάνουν τόσο δυσεύρετες τις σφαίρες; Και εδώ το πρόβλημα γίνεται τραγικό, από μία άλλη μεριά. Εντάξει σκοτώνεις τα περισσότερα zombies που βρίσκεις μπροστά σου και προχωρείς. Υστερα από ώρα αντιλαμβάνεσαι ότι πρέπει να γυρίσεις πίσω διότι δεν έχεις κάνει κάτι σωστά. Ξεκινάς να γυρίσεις πίσω. Ελα, όμως, που τα zombies ξαναγεννιούνται και σε περιμένουν, και εσύ εν τω μεταξύ έχεις ξοδέψει σχεδόν όλες τις σφαίρες σου προχωρώντας μπροστά και σκοτώνοντάς τα (έτσι νομίζεις, τουλάχιστον). Τι σου μένει; Να ξαναπαίξεις το παιχνίδι από κάποιο save -δράμα, δηλαδή- και να προσπαθήσεις να βρεις τι έχεις ξεχάσεις, ώστε να τα κάνεις όλα σωστά. Απίστευτα πράγματα εν ολίγοις. Και ενώ παίζεις κανένα μισάωρο και έχεις προχωρήσεις αρκετά ξαναπαίζοντας το παιχνίδι, σου τυχαίνει κάτι και πρέπει να φύγεις. Δεν υπάρχει, όμως, κοντά σου κάποιο τερματικό computer και υποχρεωτικά κάνεις Quit, χάνοντας ώρες και ώρες gaming. Προς τι όλη αυτή η ταλαιπωρία; Επειδή έτσι θέλησαν οι δημιουργοί του. Ευχαριστώ, αλλά δεν θα πάρω. Εχω αρκετά άλλα παιχνίδια στην μπάντα για να παίξω. Ωστόσο, υπάρχει και τρίτος παράγοντας που με ενόχλησε σημαντικά, ο οποίος έχει να κάνει με τη λανθασμένη χρήση των οπτικών γωνιών που χρησιμοποιεί το παιχνίδι. Δεν είναι ούτε κατά διάνοια 3D. Είναι ακριβώς στο στυλ των Alone in the Dark, μόνο που η όποια ομοιότητά τους σταματά εδώ. Είναι τόσο τραγικά λανθασμένες οι οπτικές γωνίες σου, που συχνά δεν θα ξέρεις πού να πας. Τούτο δε διότι, όπως κοιτάς, βλέπεις μόνο τοίχους και κανένα πέρασμα. Σκουντουφλώντας σε έναν τοίχο, επειδή δεν ξέρεις τι άλλο να κάνεις, βλέπεις ότι ο χαρακτήρας σου μπαίνει σε έναν διάδρομο και δεν τον βλέπεις με τίποτα. Χάλια!!!

Συνεχίζουμε με τις μάχες. Σου επιτίθεται ένα τέρας. Εσύ πατάς γρήγορα τα όπλα και πυροβολείς. Το πρόγραμμα, άγνωστο σε εμένα το γιατί, αργεί να ανταποκριθεί. Εν τω μεταξύ ο εχθρός σου, που δεν καθυστερεί με τίποτα, έχει βρεθεί δίπλα σου και γλυκά χαιρετίσματα.

Υπάρχουν κι άλλα, αλλά λέω να σταματήσω εδώ. Πόσο του έβαλα; 65%; Ε, χάρη του έκανα. Επρεπε γύρω στο 45%, αλλά του χαρίστηκα μόνο και μόνο επειδή μου θύμισε τα System Shock και Alone in the Dark.

Καλά, μη φωνάζετε... Το άφησα στην άκρη και ξανάπιασα το Might & Magic 8. Οχι θα κάτσω να σκάσω...

Στο νέο δωμάτιο προχώρησε μέχρι να αλλάξεις οπτική θέα, προχώρησε μερικά βήματα ακόμη και μόλις εμφανιστεί ο μεγεθυντικός φακός πάτα το πλήκτρο ENTER/RETURN και διάλεξε το USE CONTROL PANEL. Κάνεις απολύμανση στον εαυτό σου, αλλά είναι προφανές ότι κάτι δεν πάει καλά με αυτήν. Είναι ένας από τους βασικότερους λόγους που επιβάλλουν να μείνετε μακριά ο ένας από τον άλλο. Προχώρησε στην πόρτα, άνοιξέ τη και βρίσκεσαι στη Madison Avenue corridor. Στρίψε αριστερά όπως κοιτάς, προχώρησε λίγο και άκου το κακόγουστο αστείο που λες. Συνέχισε μπροστά και πέρνα από την κλειστή πόρτα. Συνεχίζοντας θα βρεις το πρώτο σου πτώμα. Αγνόησέ το (δεν έχει τίποτα) και συνέχισε όλο μπροστά. Στο τέρμα του διαδρόμου στρίψε προς το κάτω μέρος της οθόνης. Μετά από λίγο συναντάς το δεύτερο πτώμα σου (Felicci - base director). Από αυτό πάρε τα tape recorder και key tag. Ακουσε πολύ προσεκτικά το μήνυμα που υπάρχει στον recorder του... Η συνέχεια επί της οθόνης.



Πρόσεξε το πτώμα-zombie κάτω από την οθόνη, διότι ύστερα από μία συγκεκριμένη πράξη σου θα σου επιτεθεί.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΔΡΑΣΗ	60

65



Ενα action adventure game που προσπαθεί να μιμηθεί τα System Shock 1 και Alone in the Dark. Ενδιαφέρουσα ιστορία και ατμόσφαιρα, αλλά μόνο αυτά. Πολύ κακός χειρισμός, μέτρια system engine και προβληματικό playability συνθέτουν τη συνολική εικόνα. Κρατηθείτε μακριά του, εκτός και αν είστε φανατικοί του είδους.

GUNSHIP!

Ολα στην εντέλεια για την απόλυτη σύγκρουση. ΝΑΤΟ και Ρωσία έτοιμες για ακόμη μία -virtually- φορά να διασταυρώσουν τα ξίφη τους ή, καλύτερα, τα ελικόπτερά τους, τους άντρες και τα τεθωρακισμένα τους - οι στρατεύσιμοι στον Αυλώνα μην ανησυχείτε, δεν θα σας στείλουν με τα δικά μας άρματα εκεί ;-) . Από ό,τι φαίνεται, ένας πόλεμος μεταξύ Δύσης και Ρωσίας πάντα διεγείρει τα δαιμόνια μυαλά της βιομηχανίας παιχνιδιών για τους υπολογιστές.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

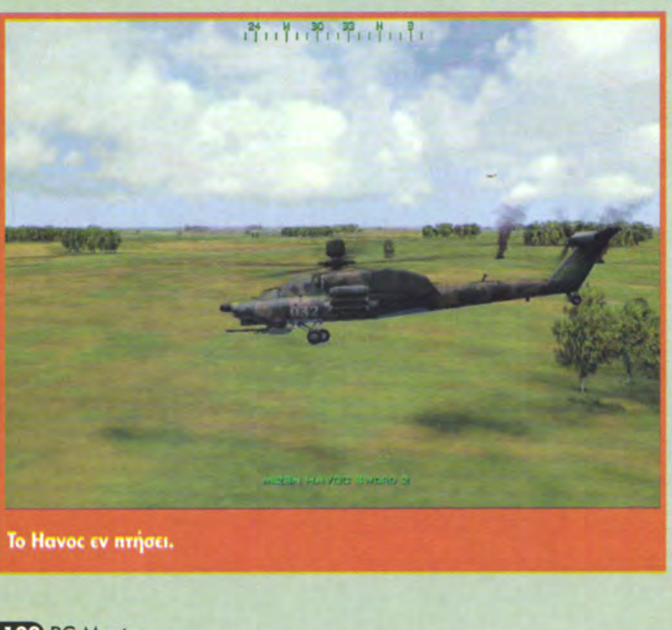
ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz, 32MB RAM, 150MB χώρος στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM drive, κάρτα γραφικών SVGA 2MB RAM

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Αυτή τη φορά, το νέο -πάντα virtually- πόλεμο της Δύσης με τη Ρωσία φέρνει στις οθόνες σας η Microprose και η Hasbro Interactive, δύο εταιρίες που, όπως όλοι γνωρίζουν, έχουν μακρά προϊστορία στο χώρο των παιχνιδιών, και ειδικότερα η πρώτη, η οποία κατά καιρούς έχει βγάλει στην αγορά αρκετούς αεροπορικούς προσομοιωτές. Ποιος ξεχνά τη σειρά F-15 ή τη σειρά Falcon; Ειδικά με την πρώτη, κάθε φορά που τη θυμάμαι, συγκινούμαι. Οταν εν έτει 1987 αγόρασα τον θρυλικό Amstrad 6128 -με την πράσινη οθόνη, μάλιστα-, ήταν το πρώτο παιχνίδι που έπαιξα ποτέ σε δικό μου μηχάνημα. Ακόμα έχω το κουτί, τις ιστορικές δισκέτες 3 ιντσών και το εγχειρίδιο με το λογότυπο της Microprose. Η σειρά Falcon έχει και εκείνη βέβαια τη δική της ιστορία, με αποκορύφωμα το τελευταίο Falcon 4.0 και το εγχειρίδιο των 600 σελίδων αλλά και τα άπειρα bugs. Παρ' όλα ταύτα, εξακολουθεί να παραμένει στις υψηλές θέσεις ανάμεσα στους τίτλους της κατηγορίας του.

Επίσης ιστορική σημασία είχε για μένα η ενασχόλησή μου με τον τίτλο του παρόντος άρθρου, το Gunship! δηλαδή, καθ' ότι το πρώτο chopper sim που έπαιξα -πάλι στον Amstrad- ήταν το... Gunship!, με τα τετραγωνισμένα γραφικά και τα χρώματα πάντα στις αποχρώσεις της πράσινης οθόνης (το τριφύλλι του Παναθηναϊκού έλειπε μόνο) και, φυσικά, τα χαρακτηριστικά γραφικά του Amstrad, που για το ίδιο παιχνίδι τα συνέκρινα με εκείνα της Amiga και αρρώσταινα. Το σενάριο εκείνου του Gunship! ήταν παρεμφερές. Αν θυμάμαι καλά, ο παίκτης πετούσε μόνο με το Apache. Επειτα από αυτό ήρθε το Gunship! 2000 - δεν θυμάμαι πότε, αν και ποτέ μου δεν ευτύχησα να δω τον εν λόγω τίτλο, συνεπώς δεν μπορώ να εκφέρω άποψη για αυτόν.

Εν έτει 2000 και στον 21ο αιώνα πλέον, η Microprose με τη Hasbro Interactive δημιούργησαν και κυκλοφόρησαν στην αγορά το Gunship!. Πλήρως ανανεωμένο, αφού χρησιμοποιεί την τεχνολογία αιχμής και βέβαια στον τομέα αυτό



Το Havoc εν πτήσει.



Ομορφο το εφέ του πυροβόλου.

ουδεμία σύγκριση επιδέχεται με το προηγούμενο Gunship!, καθώς μιλάμε για την πάροδο 10 και πλέον χρόνων. Εντούτοις, το σημείο που επιδέχεται σύγκρισης είναι αυτό του gameplay. Μπορεί το σύγχρονο Gunship! να προκαλέσει τον εθισμό που προκαλούσε ο γερασμένος πια πρόγονός του; Θα το δείτε στη συνέχεια.

Με την ευκαιρία του παρόντος άρθρου, θα ήθελα να θίξω εν συντομία τη γενικότερη κρίση στο χώρο του gaming σε συνδυασμό με το γεγονός πως είναι το τρίτο τεύχος μέσα σε ένα διάστημα περίπου ενάμιση μήνα στο οποίο παρουσιάζουμε ένα chopper sim. Ναι μεν διαβάζουμε συνεχώς για την κρίση του gaming -την οποία πολύ επιτυχώς αναλύει ο Αντρέας ο Τσουρινάκης-, αλλά, από ό,τι δείχνουν τα δεδομένα, ο χώρος των flight simulators και, τελευταία, τα chopper sims δείχνουν να μην επηρεάζονται τόσο από την κρίση αυτή. Τούτο διότι έχουν μία σταθερή βάση gamers όλα αυτά τα χρόνια, το αντικείμενο με το οποίο ασχολούνται είναι λίγο πολύ το ίδιο και τα σενάρια των παιχνιδιών αυτών είναι παρμένα είτε από ιστορικά γεγονότα, είτε από τρέχουσες καταστάσεις, είτε από μελλοντικές πιθανές πολεμικές κρίσεις. Η κατηγορία αυτή έχει πολλές ιδιαιτερότητες και απευθύνεται στους "πωρωμένους" με τα αεροπλάνα, οπότε αντιλαμβάνεστε ότι αυτοί δεν είναι και τόσο πολλοί σε σύγκριση με εκείνους που παίζουν π.χ. action games. Πιο συγκεκριμένα, από ό,τι έχω παρακολουθήσει, ιδίως τους τελευταίους μήνες, γίνεται μια "σφαγή" γύρω από τα chopper sims, ένα είδος που φαίνεται να βρίσκεται στο ζενίθ του, κάτι που δείχνει άλλωστε η έντονη ζήτηση για αυτά. Και εδώ υπάρχουν προβλήματα με "ξεθωριασμένο" gameplay, δίνοντας βάρος οι υπεύθυνοι μόνο στα γραφικά και στην προσπάθεια να προσελκύσουν περισσότερους gamers, ενώ ορισμένα sims γίνονται ένα κράμα arcade και simulation, μια συνταγή καθόλου πετυχημένη. Ας όψεται το κέρδος.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Αρκετά με το θέμα της προηγούμενης παραγράφου. Ηρθε η ώρα να επανέλθουμε στο... διά ταύτα, δηλαδή στο Gunship!. Προτού προχωρήσω, να σας τονίσω πως έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε με τρία διαφορετικά ελικόπτερα: το AH-64D Apache, το Eurocopter Tiger (όπως εκείνο στην ταινία "James Bond 007: Golden Eye) και το ρωσικό Mi-28N Havoc. Το εσωτερικό των κόκπιτ διαφέρει και στα τρία ελικόπτερα, αλλά αυτό που δυστυχώς δεν διαφέρει καθόλου είναι η πτητική συμπεριφορά των ελικοπτέρων. Πρόκειται για τρία διαφορετικά ελικόπτερα, αλλά είναι σαν να πετάτε με ένα. Μόνο η εμφάνιση είναι διαφορετική. Εδώ μας τα χάλασαν λίγο οι προγραμματιστές, διότι είναι σαν να σας δίνεται η επιλογή να οδηγήσετε μία BMW Z3 και ένα Autobianchi, τα οποία αμφότερα αντιδρούν με τον ίδιο τρόπο στην άσφαλτο!

Εν πτήσει, τώρα, είτε σε Realistic mode είτε σε Easy mode, δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερες δυσκολίες στο να φέρετε στον αέρα το ελικόπτερο - στοιχείο για το οποίο ο τίτλος δέχτηκε επικρίσεις



Πάει κι αυτός!

από ορισμένα gaming sites του Internet. Μπορείτε να ελέγξετε εύκολα τόσο την έλικα, δηλαδή τον κυρίως κινητήρα, όσο και την έλικα στην ουρά. Σημειωτέον πως εδώ δεν θα έχετε περιορισμό στο thrust, όπως στο Team Alligator ή στο Enemy Engaged, όπου το thrust δεν έπρεπε να υπερβεί για πολλή ώρα το 110%. Εδώ το collective μπορείτε να το διαχειριστείτε πιο εύκολα. Με μαλακές κινήσεις, μπορείτε να το αυξομειώσετε και να κρατήσετε το ελικόπτερο στην επιθυμητή ταχύτητα και ύψος και, το σημαντικότερο, να πραγματοποιήσετε πτήση κρατώντας το ελικόπτερο παράλληλα με το έδαφος, χωρίς να χρειάζεται να μετακινείτε το stick πάνω-κάτω, όπως σε άλλα chopper sims. Επίσης πολύ άνετη είναι η πτήση σε πολύ χαμηλό ύψος, σημαντικός παράγοντας για να μπορείτε να κρύβεστε πίσω από τα δέντρα και τα βουνά.



Μόλις έφυγε ένα βληματάκι...

Το μοντέλο πτήσης είναι κάτι που δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου, αρκεί την ώρα της μάχης να κάνετε μαλακές και γρήγορες κινήσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Gunship! είναι ιδιαιτέρως εντυπωσιακά. Βέβαια, θα μου αντιτείνετε, και ποιος αεροπορικός προσομοιωτής -και όχι μόνο- δεν έχει τώρα πια εντυπωσιακά γραφικά; Σίγουρα δεν έχετε άδικο, αλλά πράγματι στον εν λόγω τίτλο έχει γίνει εξαιρετικότατη δουλειά. Φυσικά, τα μοντέλα των ελικοπτέρων με τα οποία πετάτε είναι εκπληκτικά από όλες τις απόψεις, αλλά το ίδιο ισχύει για τις 39 αεροπορικές και επίγειες μονάδες που έχουν σχεδιαστεί για τις ανάγκες του τίτλου.

Η σχεδίαση του ουρανού είναι από τις καλύτερες που έχω συναντήσει. Είχα να δω τέτοιο ουρανό από το Screaming Demons Over Europe. Από χαμηλό ύψος τα σύννεφα φαίνονται σχεδόν όπως στην πραγματικότητα και, αν ανε-



Οι μάχες με τα άρματα είναι αδυσώπητες.



Μιλάμε για κόλαση!



Ετοιμοι για τη μάχη.

βείτε σε μεγάλο ύψος, μπορείτε να πετάξετε ανάμεσά τους ή και μέσα από αυτά με αρκετά ρεαλιστική απεικόνιση. Τα textures του τερέν, με τη σειρά τους, έχουν τύχει εξίσου καλής σχεδίασης - είτε από χαμηλά είτε από ψηλά δείχνουν ομαλά, όπως ομαλή είναι και η φυσική διαμόρφωση του εδάφους. Τέλος, τον κύκλο κλείνουν τα διάφορα διάσπαρτα αγροκτήματα με τις δεξαμενές νερού -τα οποία μάλιστα είναι ενεργά μοντέλα, δηλαδή μπορείτε να τα καταστρέψετε, αν θέλετε- αλλά και οι πόλεις, των οποίων τα κτίρια είναι λεπτομερώς σχεδιασμένα και ντυμένα με όμορφα και προσεγμένα textures. Ενα μικρό ψεγάδι που μπορώ να εντοπίσω αφορά στις δασικές εκτάσεις, όπου από μακριά τα δέντρα δείχνουν μεν όμορφα, από κοντά όμως διακρίνεται πως είναι δισδιάστατα αντικείμενα. Τουλάχιστον, είναι πιστότερα από τις αντίστοιχες δασικές εκτάσεις - από εκείνο το χάλι, καλύτερα- του Enemy Engaged. Ετσι, μπορεί να αναφερθεί πως υπάρχει μία γραφική αρμονία όσον αφορά σε ουρανό και γη.

Αρκετά όμορφα είναι και τα εφέ των πυρομαχικών, με εντυπωσιακές λάμψεις, εκπυρσοκροτήσεις και εκρήξεις. Οι δε φωτισμοί ambient του περιβάλλοντος χώρου είναι εξαίρετοι, αφού αυτοί δίνουν την αίσθηση πως όντως είναι μέρα, αυγή ή νύχτα, ενώ ικανοποιητικά είναι και τα εφέ των καιρικών φαινομένων.

Ο ήχος αποδεικνύεται και αυτός ικανοποιητικός, καθώς υπάρχει το αντίστοιχο ηχητικό εφέ για οποιαδήποτε ενέργεια του ελικοπτέρου. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός πως, όταν το ελικόπτερο ακουμπήσει τα κλαδιά των δέντρων, ακούγονται τα ανάλογα εφέ. Φυσικά, μπορείτε να αντιληφθείτε τι πανικός επικρατεί, όταν μία μάχη βρίσκεται στο αποκορύφωμά της. Οι γείτονες θα νομίζουν πως βλέπετε πολεμικό έργο στην τηλεόραση. Εκρήξεις και πυροβολισμοί όλων των ειδών και ποιοτήτων έρχονται να δέσουν με το οπτικό σύνολο και να συνδέσουν ένα άκρως εντυπωσιακό σκηνικό.



Πτήση ανάμεσα από τα κτίρια... Δεν είμαι φοβερός πιλότος;

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στο gameplay τα πράγματα χαλάνε λίγο και αυτό οφείλεται κατά βάση σε δύο λόγους. Ο πρώτος είναι το πολύ αυξημένο ποσοστό δυσκολίας, ακόμα κι αν το έχετε ρυθμίσει, και ο δεύτερος ότι, ακόμα κι αν στις επιλογές ορίσατε ώστε το παιχνίδι να εμφανίζεται στο ύψιστο ποσοστό προσομοίωσης, ο τρόπος των μαχών θυμίζει αρκετά παιχνίδια action, όπως το Fighter Pilot ή το πάλαι ποτέ Afterburner.

Ειδικώς για τον πρώτο λόγο, η κατάσταση γίνεται απελπιστική από την πρώτη κιόλας αποστολή, όπου δεν θα προλάβετε να συμπληρώσετε πέντε λεπτά επιχειρησιακής δράσης, προτού μετρήσετε τα συντρίμμια σας στο έδαφος. Ευτυχώς, οι προγραμματιστές το αντιλήφθηκαν, έτσι έθεσαν τρεις επιλογές όσον αφορά στο δείκτη βλαβών του ελικοπτέρου. Μπορείτε λοιπόν να επιλέξετε να έχετε ρεαλιστικό δείκτη ζημιών -μέχρι να απογειωθείτε, θα έχετε καταρριφθεί-, Resistant, όπου το ελικόπτερο θα αντέξει σε μερικά άγρια χτυπήματα, και Invulnerability, μία λύση στην οποία πιστεύω ότι θα καταλήξετε, για να μπορέσετε να συνεχίσετε την campaign ή να ολοκληρώσετε την αποστολή, για να δείτε κάποτε τι γίνεται σε ένα τέτοιο ενδεχόμενο. Πράγματι, αν βρεθείτε κοντά σε μία εχθρική ύλη αρμάτων, ο καταιγισμός των πυρών που θα δεχθείτε θα είναι τόσο πυκνός, που θα σας αφήσει ελάχιστα περιθώρια αντίδρασης. Δεν γνωρίζω αν γίνεται έτσι στην πραγματικότητα (κι ούτε θέλω να το μάθω ποτέ), αλλά έχω την αίσθηση πως για παιχνίδι είναι μάλλον υπερβολικό αυτό το ποσοστό δυσκολίας.

Ο χειρισμός των ελικοπτέρων δεν θα σας δυσκολέψει ιδιαίτερα, καθώς τα πλήκτρα είναι τα ίδια και για τους τρεις τύπους των ελικοπτέρων. Μετά μερικές πτήσεις θα τα έχετε απομνημονεύσει, καθώς δεν θα έχετε να κάνετε με πολύπλοκους χειρισμούς των ραντάρ και γε-

νικότερα των ηλεκτρονικών - γεγονός που επικρίθηκε από κάποια gaming sites του Διαδικτύου πράγμα που με βρίσκει σύμφωνο. Από την άλλη πλευρά, βέβαια, το γεγονός αυτό έχει και τη θετική πλευρά του, ως προς το ότι ο χρήστης δεν έχει την ανάγκη να μελετήσει το εγχειρίδιο και να θυμάται ένα σωρό λειτουργίες, όπως κάνει ένας πραγματικός πιλότος. Ακριβώς σε αυτό όμως στηρίζεται η κατηγορία που ονομάζεται "προσομοιωτής" ή "εξομοιωτής": στο ότι το παιχνίδι προσομοιάζει την πραγματικότητα και προσπαθεί να είναι όσο πιο κοντά σε αυτή γίνεται, αφήνοντας βέβαια κάποια περιθώρια, καθώς δεν παύει να είναι ένα παιχνίδι, που σκοπό έχει τη διασκέδαση του χρήστη.

Σχεδόν σε όλα τα ελικόπτερα αυτού του τύπου επιβαίνουν ο πιλότος και ο gunner. Μπορείτε να πάρετε το ρόλο είτε του ενός είτε του άλλου, αν και εκείνος του gunner δεν χρησιμεύει ιδιαίτερα, παρά μόνο αν θελήσετε να αναλάβει ο υπολογιστής την πτήση. Ο πιλότος μπορεί να δίνει τις οδηγίες εντοπισμού και κλειδώματος του στόχου και παράλληλα να πετά το ελικόπτερο χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία.

Ο τίτλος βασίζεται στην campaign που περιλαμβάνει, αλλά βέβαια έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε σε μεμονωμένες αποστολές ή να κάνετε τη λεγόμενη πτήση Fly Now, όπου σκοπός σας είναι να μετακινηθείτε σε ορισμένα waypoints και να καταστρέφετε ό,τι βλέπετε μπροστά σας (αν καταφέρετε και μείνετε στον αέρα). Υπάρχει βέβαια και η επιλογή Training, με τη διαφορά ότι στο Gunship! δεν μπαίνετε στο κόκπιτ με κάποιον εκπαιδευτή, που θα σας εξηγεί ποια κουμπιά να πατήσετε για να πετάξετε, όπως γινόταν στο Team Alligator. Αντίθετα, σε μία οθόνη εξηγούνται οι βασικές αρχές πτήσης τέτοιων ελικοπτέρων καθώς και οι λειτουργίες τους. Την πίστα training τη βρήκα ιδιαιτέρως κατατοπιστική και με βοήθησε στο να κατανοήσω ευκολότερα τις ιδιαιτερότητες στην πτήση με το Gunship!. Η επιλογή για multiplayer gaming δεν έχει παραλειφθεί, και μάλιστα μελλοντικά το Gunship! θα μπορεί να συνδυαστεί online με τον επερχόμενο τίτλο της Hasbro Interactive, Tank Platoon, που μάλιστα σχεδιάζεται στην ίδια μηχανή γραφικών. Θα βάλω τον Καφούρο σε ένα άρμα και θα τον ξετινάξω!

CAMPAIGNS

Το σενάριο των campaigns δεν είναι ιδιαίτερα πρωτότυπο. Τουναντίον, θα έχετε ξαναδεί ή ακούσει και παίξει ένα κάρο παραλλαγές του. Με την είσοδο της νέας χιλιετίας, κάπου στο 2001, στη Ρωσία έρχεται στην εξουσία ένα νέο εθνικιστικό και μιλιταριστικό καθεστώς, το οποίο καταφέρνει να σταθεί οικονομικά και να αναπτύξει μία τεράστια στρατιωτική μηχανή, όπως αυτή της άλλοτε κραταιάς Σοβιετικής Ενωσης. Για να επαναφέρει τη χαμένη υπερηφάνεια των Ρώσων, το καθεστώς ρίχνει και μια εισβολή στις χώρες της Βαλτικής μέχρι τα σύνορα της Πολωνίας, βάζει και την Ουκρανία στο κόλπο, και να τος ο Γ' Παγκόσμιος! Ε, δεν μπορεί ολόκληρο ΝΑΤΟ να μείνει αμέτοχο...

Ετσι, η αρχή της campaign βρίσκει τις συμμαχικές και τις ρωσικές δυνάμεις παραταγμένες αντιμέτωπες στα σύνορα Πολωνίας και Λευκορωσίας. Αν επιλέξετε να συνταχθείτε με τις συμμαχικές δυνάμεις, μπορείτε να αναλάβετε τέσσερις μονάδες, δύο αμερικανικές, μία βρετανική με Apache και μία γερμανική (οι Γερμανοί ξανάρχονται), με το Tiger. Βεβαίως, μπορείτε να πάρετε και το μέρος των Ρώσων, πετώντας φυσικά με το Havoc. Οι αποστολές έχουν να κάνουν με αερομαχίες και θα έχετε να αντιμετωπίσετε κυρίως μηχανοκίνητες μονάδες. Για να προχωρήσετε όμως στην επόμενη αποστολή, θα πρέπει πρώτα να κερδίσετε την προηγούμενη, κάτι όχι ιδιαίτερα εύκολο. Κατά τη διάρκεια της campaign έχετε τη δυνατότητα να διαχειριστείτε και τα πληρώματα των ελικοπτέρων, δηλαδή να αντικαθιστάτε κάποιο κουρασμένο πλήρωμα με ένα άλλο.



Αν θέλετε, μπορείτε να μετονομάσετε τους πιλότους σας.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Gunship! χαρακτηρίζεται κυρίως από τα εξαίρετα γραφικά του, τη σίγουρα άφθονη δράση του αλλά και από το πολύ υψηλό επίπεδο δυσκολίας του. Οσον αφορά στο χειρισμό του, συγκεκριμένα στην πτήση με τα ελικόπτερα, είναι πολύ εύκολος, σε σημείο ο χρήστης να νομίζει πως πρόκειται για κάποιον arcade τίτλο. Αν είχαν προσεχθεί ορισμένα από αυτά τα μειονεκτήματα, σαφώς και θα κάναμε λόγο για ένα από τα καλύτερα chopper sims.

PC

ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ ΤΩΝ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΩΝ

EUROCOPTER TIGER



MI-28N HAVOC



AH-64D APACHE



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	78

79



Εξαιρετικά γραφικά, αλλά γενικότερα το παιχνίδι επιδέχεται βελτιώσεων.

Evolva

Τα τελευταία χρόνια η επιστήμη έχει ξεπεράσει τον εαυτό της. Η ανάπτυξή της είναι αξιοθαύμαστη και έχει σημειώσει επιτεύγματα που πριν από μερικά χρόνια δεν χωρούσαν καν στην ανθρώπινη φαντασία. Σιγά σιγά ο άνθρωπος ανακαλύπτει και καταλαβαίνει όλο και περισσότερα από τα μυστήρια της φύσης, τα χρησιμοποιεί δε με τέτοιον τρόπο ώστε να βελτιώνει τη ζωή του. Είναι, όμως, αυτές οι ανακαλύψεις ένα θείο δώρο ή μήπως μπορεί και να αποτελέσουν πηγή πλήθους προβλημάτων, μέχρι και αιτία καταστροφής της ανθρωπότητας;

ΕΤΑΙΡΙΑ
VIRGIN INTERACTIVE/ COMPUTER ARTWORKS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II στα 266MHz, 64MB RAM, κάρτα γραφικών με 3D επιταχυντή, 350MB στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, Windows 95/98

Του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Ελπίζω να μη σας τρόμαξα με την εισαγωγή. Η αλήθεια είναι πως, αφότου έπαιξα το Evolva, το καινούριο παιχνίδι της Virgin Interactive, και ασχολήθηκα με το σενάριό του, προβληματίστηκα αρκετά, καθώς απευθύνεται σε μία μελλοντική γη, όχι και τόσο μακρινή, όπου η επιστήμη έχει κάνει τεράστια άλματα "ξεκλειδώνοντας" μυστικά της φύσης.

Τα αποτελέσματα αυτών; Ας δούμε καλύτερα το σενάριο αναλυτικά.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΣΕΝΑΡΙΟ

Προς το τέλος του 20ού αιώνα, ο άνθρωπος έκανε τα πρώτα δειλά βήματα στην επιστήμη της γενετικής. Ανακάλυψε το DNA, άρχισε να κλωνοποιεί ζώα και σταδιακά κατάφερε να αλλάξει τα γονίδιά τους, ώστε να τα κάνει πιο παραγωγικά. Χάρη στην επιστήμη, οι αγελάδες παρήγαγαν περισσότερο γάλα και τα πρόβατα περισσότερο μαλλί, ενώ ταυτόχρονα η αντίστασή τους σε ασθένειες μεγάλωνε. Οι σοδειές άντεχαν και στις πιο δύσκολες συνθήκες και οι παραγόμενες ποσότητες δεν είχαν προηγούμενο. Για πρώτη φορά στην ιστορία της ανθρωπότητας οι άνθρωποι έπαψαν να ταλαιπωρούνται από την πείνα και τη φτώχεια.

Η επιστήμη προχωρούσε σταθερά και ο άνθρωπος άρχισε να επεμβαίνει με τον ίδιο τρόπο και στα δικά του γονίδια. Απελευθερωμένος πλέον από τις γενετικές ατέλειες και τις ασθένειες, ήταν έτοιμος να εισχωρήσει σε έναν νέο κόσμο. Εναν κόσμο όπου όλοι οι άνθρωποι είναι υγιείς, όμορφοι, δυνατοί και πανέξυπνοι. Για πρώτη φορά στην ιστορία ο κόσμος ήταν ένας τόπος ειρήνης.

Ομως, όπως πάντα, μετά μία περίοδο ειρήνης, έρχεται ο πόλεμος. Οι άνθρωποι, χάρη στην εξελιγμένη ποιότητα της γενετικής, άρχισαν να ζουν περισσότερα χρόνια. Ο πληθυσμός της Γης έφτασε σε δυσθεώρητα επίπεδα και ο χώρος έγινε το πιο ζηλευτό και επιθυμητό αγαθό. Αυτή ήταν και η αιτία που, ενώ όλα λειτουργούσαν στην εντέλεια, ξέσπασε ο πόλεμος: Τα εκατομμύρια των ανθρώπων που ζούσαν στη Γη άρχισαν να λιγοστεύουν με μεγάλη ταχύτητα, "χάρη" στην προηγμένη τεχνολογία στον τομέα των γενετικών όπλων. Η επιστήμη που είχε φέρει τον πολιτισμό στην κορυφαία του στιγμή τώρα θα έφερνε το τέλος του.



Τελικά, όμως, εκεί που όλα φαινόταν ότι πήγαιναν στραβά, η ανθρώπινη νοημοσύνη έκανε για ακόμα μία φορά το θαύμα της: Με την ανακάλυψη νέων μεθόδων για ταχύτερα και πιο ασφαλή διαστημικά ταξίδια, ο άνθρωπος κατάφερε να ανακαλύψει κατοικήσιμους πλανήτες στους κοντινούς γαλαξίες και να δημιουργήσει αποικίες σε αυτούς. Ετσι το πρόβλημα του υπερπληθυσμού άρχισε να μικραίνει, ώσπου έγινε παρελθόν και πλέον η ανθρωπότητα μπορούσε να συνεχίσει το ταξίδι της προόδου της.

Φυσικά, η ανακάλυψη κατοικήσιμων πλανητών δεν ήταν παιχνιδάκι. Κάθε πλανήτης, πριν από την αποίκησή του, έπρεπε να ελεγχθεί από όλες τις πλευρές για να επιβεβαιωθεί η κα-



Νομίζατε ότι δεν θα βρίσκατε μεταφορικό μέσο; Σας γελάσανε... Προσέχετε μόνο μη σας φάει...



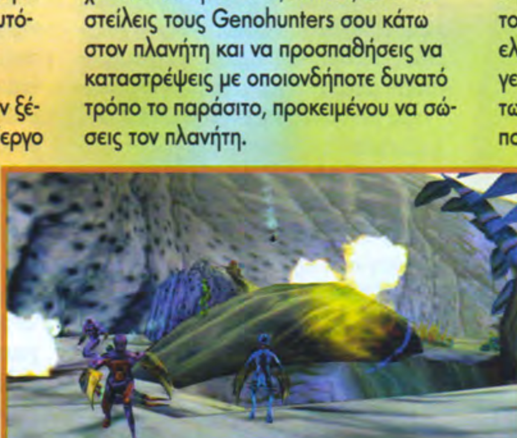
Ενας από τους Genohunters μας κάνει μπανάκι σε... κόκκινο νερό.

ταλληλότητά του για τη διαμονή ανθρώπων. Δημιουργήθηκαν, λοιπόν, οι Genohunters (GH). Πρόκειται για εκπληκτικά εξελιγμένους -γενετικά- ζωντανούς οργανισμούς που έχουν την ικανότητα, απορροφώντας το DNA άλλων πλασμάτων, να κερδίζουν νέες ικανότητες και να μεταβάλλουν τη φυσική μορφή τους σε κλάσματα του δευτερολέπτου. Με αυτό τον τρόπο μπορούν να νικήσουν οποιονδήποτε αντίπαλο βρεθεί μπροστά τους χρησιμοποιώντας τις δυνάμεις του εναντίον του.

Οι Genohunters, δημιουργημένοι από τους Evolva, που είναι οι κυβερνήτες των Genohunters και οι μόνοι που κατέχουν το κλειδί για τις μοναδικές διεργασίες εξέλιξής τους, μπαίνουν σε διαστημόπλοια μαζί με έναν Evolva και ψάχνουν το διάστημα για νέους κατοικήσιμους πλανήτες προστατεύοντας ταυτόχρονα τους πλανήτες που είναι ήδη εντός της εξερευνημένης περιοχής.

Μία ωραία πρωία (ή και νύχτα, δεν ξέρω - space knows no time), ένα περίεργο "αντικείμενο" εμφανίζεται στον ανιχνευτή του σκάφους ενός Evolva (αυτός είσαι εσύ). Το αντικείμενο μοιάζει με τεράστιο... κουκούλι και μετακινείται όλο και πιο κοντά σε έναν από τους πλανήτες που βρίσκονται υπό την προστασία σου. Πλησιάζει, μπαίνει στην ατμόσφαιρα του πλανήτη και πέφτει στην επιφάνειά του δημιουργώντας έναν τεράστιο κρατήρα και σηκώνοντας πάρα πολλή σκόνη. Ξαφνικά βγαίνουν από το εσωτερικό του δεκάδες πλοκάμια που αρχίζουν να εξαπλώνονται σε ολόκληρο τον πλανήτη, ενώ ταυτόχρονα πολλαπλασιάζονται. Το κουκούλι σηκώνεται και αρχίζουν να βγαίνουν από το κάτω μέρος εξωγήινα τέρατα διάφορων μορφών τρέχοντας προς όλες τις κατευθύνσεις και καταστρέφοντας τη χλωρίδα και την πανίδα που βρίσκουν στο διάβα τους.

Πίσω στο διάστημα, στο διαστημόπλοιό σου, αρχίζεις να επεξεργάζεσαι και να αναλύεις αυτήν τη νέα μορφή ζωής στον υπολογιστή σου. Καταλαβαίνεις ότι είναι ένα εξαιρετικά θανάσιμο "παράσιτο" που πηγαίνει σε πλανήτες, τους μολύνει και τους καταστρέφει προσπαθώντας να επιζήσει. Εξαπλώνεται σε ολόκληρο τον πλανήτη για να αποκτήσει περισσότερη ενέργεια και εξολοθρεύει οποιονδήποτε ζωντανό οργανισμό το εμποδίζει να εκπληρώσει το στόχο του. Καθήκον σου, λοιπόν, είναι να στείλεις τους Genohunters σου κάτω στον πλανήτη και να προσπαθήσεις να καταστρέψεις με οποιονδήποτε δυνατό τρόπο το παράσιτο, προκειμένου να σώσεις τον πλανήτη.



Ετοιμοι; Πάμε να τους φάμε όλους.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Υποδύεστε έναν Evolva που ελέγχει από το διαστημόπλοιό του 4 Genohunters-εξερευνητές οι οποίοι τηλεμεταφέρονται κάτω στον πλανήτη. Ο καθένας από αυτούς έχει διαφορετικές ικανότητες και είναι καλύτερος σε διαφορετικά πράγματα. Ετσι ο πρώτος, τύπου "Agile", είναι πολύ ευκίνητος και μπορεί να αποφεύγει εύκολα τις επιθέσεις των αντιπάλων του. Ο δεύτερος, τύπου "Speed", είναι πάρα πολύ γρήγορος και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ανιχνευτής ή και "θήραμα" για ενέδρα, αλλά είναι και περισσότερο ευάλωτος σε ισχυρές επιθέσεις. Ο τρίτος, ο "Heavy", είναι αρκετά πιο αργός από τους άλλους Genohunters, έχει όμως εκπληκτική δύναμη και μεγάλη αντοχή στα χτυπήματα των εχθρών του. Τέλος, ο τέταρτος, ο "Intelligent", είναι γρήγορος, ελαφρύς και εξαιρετικός στη χρήση των γενετικών όπλων μεγάλου βεληνεκούς των Genohunters. Σημειώστε ότι οι τύποι των Genohunters ξεκινάνε με αυτές τις ικανότητες, αλλά στην πορεία του παιχνιδιού μπορεί αφ' ενός να αποκτήσουν και καινούριες και αφ' ετέρου να γίνουν καλύτεροι σε μία από αυτές. Το πώς θα το δούμε στη συνέχεια.

Το παιχνίδι έχει έναν αρκετά μεγάλο αριθμό από πίστες-αποστολές, στις οποίες χρησιμοποιώντας τους Genohunters θα πρέπει να εκπληρώσετε ορισμένα objectives, που μπορεί να είναι ποικίλων ειδών. Ετσι, σε μερικές αποστολές θα σας ζητηθεί να συνδυάσετε ειδικούς καρπούς που θα βρείτε πάνω στον πλανήτη και



Αυτό μάλλον πόνεσε...



Από τους πρώτους μεγάλους εχθρούς του παιχνιδιού.

να φτιάξετε μία εκρηκτική ουσία, ώστε να ανατινάξετε κτίρια και μέλη του παρασίτου, σε άλλες θα σας ζητηθεί να προστατέψετε μερικά από τα ζώα του πλανήτη από τις στρατιές τεράτων του παρασίτου, ενώ σε κάποιες άλλες θα παίζετε έναν πιο καταστροφικό ρόλο σκοτώνοντας ό,τι κινείται. Σε γενικές γραμμές, οι αποστολές του παιχνιδιού είναι αρκετά πρωτότυπες και σίγουρα δεν θα σας επιτρέψουν να τις βαρεθείτε.

Το παιχνίδι ανήκει στη μεικτή κατηγορία των 3D platform shoot'em up strategy games. Η οθόνη του χωρίζεται σε τρία μέρη. Η κεντρική οθόνη καταλαμβάνει περίπου τα 3/4 της συνολικής [εδώ είναι που κάνετε ό,τι κινήσεις θέλετε με τον Genohunter (GH) που έχετε επιλέξει]. Εδώ λοιπόν κινείστε στο περιβάλλον, πηδάτε, τρέχετε, εξερευνάτε την περιοχή, μαζεύετε αντικείμενα και διεξάγετε μάχες. Η κάμερα από την οποία παρακολουθείτε τη δράση βρίσκεται πίσω από τον Genohunter σας, στο στυλ του Tomb Raider. Οι άλλοι τρεις Genohunters που έχετε στην ομάδα σας συνήθως κάνουν ό,τι κάνει και ο Genohunter που ελέγχετε την παρούσα στιγμή. Ετσι θα σας ακολουθούν παντού, περνώντας κάθε εμπόδιο που θα συναντήσουν στο διάβα τους, θα σας βοηθήσουν στη μάχη με οποιονδήποτε τρόπο μπορούν και μάλιστα -το καταπληκτικότερο όλων- θα το κάνουν πάρα πολύ έξυπνα. Ομολογουμένως, το AI των Genohunters είναι εξαιρετικά προσεγμένο. Θα κρυφτούν πίσω από δέντρα για να κάνετε ενέδρες, θα σταματήσουν αν δουν ότι δεν μπορούν να ακολουθήσουν το μονοπάτι σας και είναι ιδιαίτερα εύστοχοι στις μάχες. Δυστυχώς ή ευτυχώς, το ίδιο υψηλό AI ισχύει και για τους αντιπάλους σας. Φυσικά, αν προτιμάτε να ελέγχετε εσείς όλους τους Genohunters ή αν θέλετε να είστε περισσότερο προσεκτικοί και να μην τους κινείτε όλους μαζί (πιστέψτε με, θα σας χρειαστεί αρκετά συχνά αυτό), μπορείτε να το κάνετε. Υπάρχουν πλήκτρα που ενώνουν και αποσπάνε μέλη από την ομάδα των GHs σας. Ετσι μπορείτε να φτιάξετε ομάδες με 2, 3 ή ακόμα και 4 GHs, που λειτουργούν πιο αρμονικά μεταξύ τους. Μπορείτε, λοιπόν, να επιλέξετε, για παράδειγμα, 3 από τους GHs σας και να τους κρύψετε σε μία κοιλάδα και τον άλλο να τον στείλετε να προσελκύσει τους εχθρούς, στήνοντας έτσι μια πολύ ωραία ενέδρα. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να υποδείξετε σε έναν Genohunter να φρουρεί μία περιοχή καθώς και πολλά άλλα.

Στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκονται 4 παράθυρα (περιλαμβάνουν περίπου το 1/5 της οθόνης), ένα για κάθε Genohunter σας. Το παράθυρο του GH που έχετε επιλέξει αναπαριστά το ραντάρ. Εδώ βλέπετε διάφορες πληροφορίες, π.χ. πού βρίσκονται οι υπόλοιποι GHs της ομάδας σας, σημεία στα οποία υπάρχουν τροφή και γονίδια (DNA), καθώς και ένα βελάκι που δείχνει προς τα πού πρέπει να πάτε για να φτάσετε κοντά στην εκπλήρωση ενός objective σας. Κάθε φορά που θα ολοκληρώνετε ένα objective, θα εμφανίζεται ένα παράθυρο που θα σας αναφέρει τον επόμενο στόχο σας. Φυσικά, στο ραντάρ το βελάκι που δείχνει τον επόμενο στόχο θα αλλάζει ανάλογα. Τα άλλα 3 παράθυρα, τώρα, είναι μικρογραφίες της κεντρικής οθόνης και αναπαριστούν το τι βλέπει ο καθένας από τους υπόλοιπους GHs. Ακόμη, στα 4 παράθυρα υπάρχουν 4 ενδεικτικές μπάρες. Η πράσινη μπάρα δείχνει την υγεία του Genohunter, η μπλε τον αριθμό των μεταλλάξεων που μπορεί να εκτελέσει με το παρόν DNA (με μέγιστο αριθμό μεταλλάξεων τις 10), η κόκκινη την ενέργεια που υπάρχει ακόμα στο όπλο που χρησιμοποιείτε την παρούσα στιγμή και η πορτοκαλί την ισχύ της βολής που θα κάνετε αν πυροβολήσετε με το όπλο σας.

MUTATOR SCREEN

Εδώ βλέπετε την οθόνη του mutator για δύο διαφορετικούς Genohunters σε ένα από τα πρώτα και σε ένα από τα τελευταία στάδιά της.





Ανάμεσα στην κόκκινη και την πορτοκαλί μπάρα υπάρχει ένας κύκλος, στον οποίο εμφανίζεται το αντικείμενο που κουβαλά ο συγκεκριμένος Genohunter. Τέλος, στο κάτω κάτω μέρος της οθόνης, σε ένα μικρό πλαίσιο εμφανίζονται τα όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε.

Οπως ανέφερα και προηγουμένως, οι Genohunters εξελίσσονται με τον καιρό και γίνονται καλύτεροι στις διάφορες ικανότητές τους. Αυτό οφείλεται στην ικανότητά τους να απορροφούν το DNA οποιουδήποτε πλάσματος σκοτώνουν. Απορροφώντας το αποκτούν τις ικανότητές του. Ετσι, αν σκοτώσετε ένα από τα τέρατα που τρέχουν πολύ γρήγορα, μπορείτε να αποκτήσετε την ικανότητα να τρέχετε επίσης εξαιρετικά γρήγορα, αν σκοτώσετε ένα από τα τέρατα που κινούνται πηδώντας, οι Genohunters θα μπορούν να πηδάνε πολύ ψηλά και ούτω καθεξής. Ολα τα όπλα που θα χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι είναι "γενετικά". Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το DNA των αντιπάλων με τέτοιον τρόπο ώστε να μεταλλάξετε τα χέρια σας σε αιχμηρά αντικείμενα για να τα χρησιμοποιείτε σαν μαχαίρια, να μεταλλάξετε το πρόσωπό σας ώστε να φτύνετε (!) φωτιά, να μετατρέψετε το ένα χέρι σας σε πυροβόλο πλάσματος και πολλά άλλα. Συνολικά υπάρχουν 10 μεταλλάξεις/όπλα, οι οποίες σίγουρα θα σας εντυπωσιάσουν με την πρωτοτυπία τους.

Για να ορίσετε τις μεταλλάξεις θα χρειαστεί να μπείτε στην οθόνη "Mutator" του παιχνιδιού. Σε αυτήν υπάρχουν, στα δεξιά της οθόνης, δύο διαφορετικές μεταλλάξεις για κάθε Genohunter, τις οποίες μπορεί να εκπληρώσει. Στα αριστερά της οθόνης εμφανίζονται όλες οι ικανότητες που κατέχει ο Genohunter, καθώς και το ποσοστό στο οποίο τις έχει, υπό μορφή μπάρας. Μετακινώντας τον κέρσορα του mouse πάνω από μία από τις δύο δυνατές μεταλλάξεις, θα δείτε το ποσοστό κάποιων από τις ικανότητες να πρασινίζει ή να κοκκινίζει. Αυτό σημαίνει ότι, αν την πραγματοποιήσετε, η ικανότητα που πρασινίζει θα μεγαλώσει έως έναν βαθμό, ενώ αυτή που κοκκινίζει θα ελαττωθεί. Γι' αυτό χρειάζεται προσοχή στο τι μεταλλάξεις επιλέγετε. Τώρα το κατά πόσο θέλετε να έχετε έναν από τους Genohunters σας "σούπερ" σε κάποια ικανότητα αλλά χάλια σε κάποια άλλη ή να έχετε έναν ισορροπημένο Genohunter, είναι δικό σας θέμα. Κάθε φορά που εκτελείτε μία μετάλλαξη μέσω του Mutator, δύο νέες είναι διαθέσιμες. Προσοχή όμως, διότι, κάθε φορά που μεταλλάσσεστε, χάνετε ένα ποσοστό από το DNA σας και έτσι, για να μπορέσετε να μεταλλαχθείτε ξανά, θα πρέπει να ανακτήσετε καινούριο DNA σκοτώνοντας κάποιον εχθρό.

Σε γενικές γραμμές, το gameplay του Evolva είναι αρκετά καλό και διαθέτει εύχρηστο χειρισμό. Σίγουρα θα περάσετε αρκετές όμορφες στιγμές παίζοντας μαζί του.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Δυστυχώς, τα γραφικά του τίτλου δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει σε αυτόν τον τομέα παιχνιδιών. Υστερούν κυρίως στον περιβάλλοντα χώρο. Υποτίθεται πως παίζουμε ένα παιχνίδι στο πλαίσιο του οποίου βρισκόμαστε σε έναν άγνωστο πλανήτη. Και μόνο αυτή η σκέψη δημιουργεί ατμόσφαιρα, η οποία όμως χαλάει όταν βλέπεις τα απλά και μουντά χρώματα που έχουν χρησιμοποιηθεί για το σχεδιασμό του πλανήτη. Σπάνιες θα είναι οι περιπτώσεις που θα νιώσετε ότι όντως βρίσκεστε σε άλλο πλανήτη, έξω από τη Γη. Ναι μεν υπάρχουν η περίεργη πανίδα καθώς και ιδιόμορφα όντα/εχθροί, αλλά δεν προσθέτουν πολλά στην ατμόσφαιρα. Το μόνο σημείο στο οποίο τα γραφικά είναι αρκετά καλά έως και εξαιρετικά, θα έλεγα, είναι στο σχεδιασμό και την κίνηση των sprites είτε των Genohunters είτε των εχθρών, καθώς και στα εφέ που παρακολουθούμε κατά τη διάρκεια των μαχών. Πραγματικά, όσο η ατμόσφαιρα χάνει από τους περιβάλλοντες χώρους τόσο κερδίζει από την κίνηση των sprites. Και μόνο οι μεταμορφώσεις που γίνονται μπροστά στα μάτια σας αξίζουν τα λεφτά του παιχνιδιού. Ακόμα, οι κινήσεις των εχθρών και κυρίως κάποιων αραχνοειδών aliens που μοιάζουν να το έχουν σκάσει από την ταινία "Οι στρατιώτες του σύμπαντος" είναι πάρα πολύ καλές έως και τρομακτικές. Φανταστείτε να βλέπετε δεκάδες από αυτά τα πλάσματα να έρχονται κατά πάνω σας και να πρέπει να σκοτώσετε every last of them. Επίσης, τα εφέ των μαχών είναι ωραία με εκπληκτικούς χρωματισμούς. Τέλος, τα βίντεο -αν και λιγοστά- ικανοποιούν ιδιαίτερα και είναι και αυτά ατμοσφαιρικά, αν και δεν περιέχουν καθόλου speech. Κρίμα, γιατί έχει γίνει καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών σε όλα εκτός από τους περιβάλλοντες χώρους και το παιχνίδι χάνει αρκετά από εκεί.

Τέλος, ο ήχος κινείται σε μέτρια επίπεδα. Οι μουσικές που ακούγονται δεν μπορώ να πω ότι με ενθουσίασαν, με λιγοστές εξαιρέσεις, στις οποίες η μουσική ανεβάζει την αδρεναλίνη στα ύψη! Ούτε τα ηχητικά εφέ έχουν να επιδείξουν κάτι το ιδιαίτερο. Μάλιστα οι περισσότεροι ήχοι μάλλον θα σας φανούν γνωστοί. Εξαίρεση αποτελούν οι κραυγές μερικών εχθρών όταν σας επιτίθενται και όταν πεθαίνουν. Αν χαρακτήριζα, πάντως, τον ήχο με μία λέξη, αυτή θα ήταν "μετριότητα".



Μετά από αυτή τη σκηνή, ο καημένος ο Genohunter-άκος έχασε το φως του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Evolva θα ήταν σίγουρα ένα μεγάλο hit, αν είχε προσεχθεί λίγο παραπάνω ο τεχνικός τομέας. Είναι βασισμένο σε ένα concept που τραβάει το ενδιαφέρον, μια και ίσως να απεικονίζει το κοντινό μέλλον [ελπίζω να μη μοιάζει με κάτι τέτοιο το μέλλον :-)], ενώ το gameplay είναι γεμάτο πρωτοτυπίες, με πολύ λίγα στοιχεία κλεμμένα από άλλα games του είδους. Είναι ένα διαφορετικό action, στο οποίο τελικά δεν παίζει ρόλο τόσο το ποιος είναι ο καλύτερος σκοπευτής και πιο γρήγορος παίκτης, αλλά η στρατηγική και οι επιλογές που θα κάνετε ως προς τις μεταλλάξεις των Genohunters. Προτείνεται στους φανατικούς action gamers ή και στους gamers που αγαπούν και τα action και τα strategy games. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	75
ΣΕΝΑΡΙΟ	88
GAMEPLAY	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

86



Ενα διαφορετικό action game με στοιχεία strategy που, αν είχε προσεχθεί λίγο παραπάνω στον τεχνικό τομέα, θα μιλούσαμε τώρα για ένα hit!

UEFA MANAGER 2000

Τρία είναι τα πράγματα που απασχολούν τον ανδρικό πληθυσμό της χώρας (και όχι μόνο...): η πολιτική, οι γυναίκες και το ποδόσφαιρο. Το πρώτο δεν θα μας απασχολήσει στο παρόν review, για το δεύτερο καλύτερα να απευθυνθείτε αλλού για συμβουλές, ενώ για το τρίτο... διαβάστε το review που ακολουθεί.

ΕΤΑΙΡΙΑ
INFOGRAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz, 32MB RAM, κάρτα γραφικών 3D με 4MB μνήμη, 300MB χώρο στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου, Windows 95/98
Προτεινόμενη σύνθεση: Pentium II 233MHz, 64MB RAM, κάρτα γραφικών 3D με 8MB μνήμη, 8x CD-ROM

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@mailcity.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | **ΜΕΣΟ** | **ΑΝΩΤΕΡΟ** | ΑΝΩΤΑΤΟ

Συχνά διαπιστώνετε λάθη στην τακτική που ακολουθεί ο προπονητής της αγαπημένης σας ομάδας και άλλο τόσο συχνά ακούει τα "εξ αμάξης" για ένα ατυχές αποτέλεσμα. Γι' αυτό ένας νέος τίτλος έρχεται να σας δώσει τα ινία μίας ομάδας, την οποία θα επιλέξετε εσείς και θα την οδηγήσετε στη δόξα (ή στον αφανισμό, τον όλεθρο... όπως θέλετε πείστε το).

Allow me to introduce you... UEFA Manager 2000, το παιχνίδι της Infogrames που φέρει τις ευλογίες της UEFA, μια και του έχει "δανείσει" το όνομά της. Για να δούμε, όμως, αν αντέχει στον ανταγωνισμό, μια και ήδη, εκτός του -βασιλιά του είδους- Championship Manager, υπάρχουν πολλά ακόμα football managers.



Τέρμα η ανεργία!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Μμ! σίγουρα όχι το δυνατότερο στοιχείο κάθε football manager. Τα περισσότερα μάλιστα περιορίζονται σε στατικές εικόνες περιγραφής των φάσεων των αγώνων. Το UEFA Manager, όμως, καινοτομεί, προσφέροντας μέχρι και 3D απεικόνιση του αγώνα. Βέβαια, μην περιμένετε να δείτε γραφικά Quake. Πάντως, τόσο τα 3D μοντέλα όσο και το animation κινούνται σε ανεκτά επίπεδα. Επίσης, σας δίνεται η επιλογή να δείτε το παιχνίδι είτε full screen είτε σε παράθυρο, βλέποντας παράλληλα και τα στατιστικά του αγώνα. Ακόμη υπάρχουν αρκετές κάμερες με τις οποίες καλύπτεται ο αγώνας, ενώ μπορείτε να ρυθμίσετε την ταχύτητα του αγώνα ώστε να επιταχύνετε κάποιες διαδικασίες. Ακόμα και αν ο υπολογιστής σας είναι μουσειακό κομμάτι (π.χ. απλός Pentium...), μπορείτε να ρυθμίσετε την άποψη σε 2D. Ετσι, βλέπετε μόνο κάποιες κουκκίδες με τους αριθμούς των παικτών, αλλά επιβαρύνετε και τον επεξεργαστή σας σαφώς λιγότερο. Δεν θα ασχοληθώ όμως άλλο με τα γραφικά του παιχνιδιού, καθώς δεν είναι το στοιχείο εκείνο για το οποίο αγοράζεις ένα football manager. Περνάμε γρήγορα γρήγορα στον...



Ψάχνοντας για δουλειά.

ΗΧΟ

Εδώ ισχύει ό,τι περίπου και στα γραφικά του παιχνιδιού. Μη νομίζετε πως θα μεταβείτε στον ηχητικό παράδεισο παίζοντας αυτόν τον τίτλο. Υπάρχουν τα



Η ένδοξη ομάδα μου.



Τα φιλικά και το training camp.

βασικά εφέ που ακούγονται σε έναν ποδοσφαιρικό αγώνα, οι ιαχές του πλήθους και ο απαραίτητος σχολιαστής των αγώνων, ο οποίος λέει αρκετές ατάκες και αποφεύγει τις συχνές επαναλήψεις. Ετσι, μειώνονται οι πιθανότητες να βαρεθείτε το παιχνίδι κατά τη διάρκεια του αγώνα. Το σημαντικότερο, όσον αφορά στον ήχο, είναι τα μουσικά κομμάτια που πλαισιώνουν το κύριο μέρος του παιχνιδιού, τα οποία είναι αυτά που ακούγονται και κατά τη διάρκεια των πραγματικών αγώνων της UEFA. Ασφαλώς πρόκειται για καταπληκτικά τραγούδια, τα οποία, μάλιστα, είναι τόσο ξεκούραστα που δεν πρόκειται να τα βαρεθείτε, ακόμα και ύστερα από πολλές, πολλές ώρες συνεχούς gaming.

Οπως και με τα γραφικά, ο ήχος αποτελεί δευτερεύον στοιχείο στον τίτλο, αν και κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Ωστόσο αλλού βρίσκεται η βάση της επιτυχίας, στο...

GAMEPLAY

Σε αυτόν τον τομέα το UEFA Manager της Infogrames δείχνει τα δόντια του. Είναι τόσο πλήρες και οργανωμένο, που δεν πρόκειται να αφήσει κανέναν παραπονεμένο. Η database που αναφέρεται στους παίκτες είναι τόσο πλήρης και περιέχει τόσους παίκτες ώστε θα κουραστείτε να εξετάζετε πιθανούς μεταγραφικούς στόχους για την ομάδα σας. Καταπληκτική είναι επίσης η λειτουργία του scout, ο οποίος είναι σε θέση να σας ενημερώσει για όλους τους παίκτες που σας ενδιαφέρουν, φτάνει να του ορίσετε πού να ψάξει. Μερικές χαρακτηριστικές παράμετροι τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι η ηλικία, η θέση, η αξία σε χρήμα, σε ικανότητες κ.λπ. Θα τον βρείτε πολύ χρήσιμο, μια και θα σας γλιτώσει από πολύ κόπο και ψάξιμο στο μεταγραφικό παζάρι. Η πλοήγηση στα διάφορα μενού γίνεται πολύ εύκολα και μάλιστα από την κεντρική οθόνη. Σε αυτήν, εκτός από το ημερολόγιο που δείχνει τις επόμενες υποχρεώσεις της ομάδας σας, υπάρχει πλήθος άλλων πληροφοριών, όπως ο τρέχων λογαριασμός της ομάδας, η βαθμολογία που έχετε, καθώς και η θέση που κατέχετε στο πρωτάθλημα, και σε μία πλαϊνή μπάρα η λίστα του οδηγού στις υπόλοιπες οθόνες του παιχνιδιού, καθώς και τα hotkeys που μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος. Στην επάνω αριστερή γωνία, υπάρχει ένα πλαίσιο με εικονίδια. Αυτά αναφέρονται σε όλες τις άμεσες υποχρεώσεις που τυχόν θα έχετε να φέρετε εις πέρας: παρακολούθηση τραυματισμών, e-mails, εφημερίδες, σπόνσορες κ.λπ. Οταν έχετε κάποιο νέο το οποίο θα πρέπει να παρακολουθήσετε, τότε το αντίστοιχο εικονίδιο φωτίζεται και κάνοντας κλικ πάνω σε αυτό, πηγαίνετε στην αντίστοιχη οθόνη δράσης.

Βέβαια, η λειτουργικότητα του τίτλου δεν σταματά εκεί. Μέσω e-mail θα μαθαίνετε όλα τα νέα που αφορούν εσάς και την ομάδα σας: από τον πρόεδρο, τους παίκτες ή τους βοηθούς έως και τους δυσαρεστημένους fans. Οταν διαβάσετε ένα e-mail το οποίο απαιτεί από εσάς να κάνετε κάποια ενέργεια, τότε ενεργοποιείται η επιλογή action. Κάνοντας κλικ σε αυτό το κουμπί, πηγαίνετε αυτόματα στην οθόνη που είναι απαραίτητη για τη ενέργεια αυτή, ώστε να μη χάνεστε διαρκώς στις δαιδαλώδεις επιλογές που διαθέτει το παιχνίδι.

Ενα άλλο σημείο που αξίζει της προσοχής σας στο παιχνίδι είναι η on-line βοήθεια που παρέχεται απλόχερα. Καταρχήν, με το που ξεκινάτε το παιχνίδι για πρώτη φορά, λειτουργεί η βοήθεια. Είναι σε θέση να σας λύσει οποιαδήποτε απορία σάς δημιουργηθεί στο παιχνίδι. (Νάσο, η βοήθεια αναφέρεται στο παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό και όχι στο πώς θα μπορέσεις να επηρεάσεις τη διαιτησία...) Αν μπορέσετε να τη διαβάσετε όλη, θα είστε σε θέση να διαπρέψετε στο παιχνίδι. Βέβαια, είναι πολύ δύσκολο να το κάνετε, μια και θα σας βγουν τα μάτια να κάθεστε αρκετή



Τον άτιμο, απόκρουση!

ώρα πάνω από τον υπολογιστή σας προκειμένου να τη μελετήσετε και να την καταλάβετε.

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ

Στο UEFA Manager ο ρόλος του προέδρου δεν είναι διακοσμητικός και, αρχικά τουλάχιστον, υπάρχει σοβαρό ενδεχόμενο να εκνευρίσει κάποιους επίδοξους προπονητές (όπως εγώ...), που έχουν την τάση να βάζουν το χέρι βα-



Παρακολουθείτε το μεγάλο αγώνα μεταξύ της Sutton και της Albacete.

θιά στην τσέπη. Εξάλλου δεν είναι δικά μου λεφτά. Πιθανότατα, κατά τη δημιουργία του προφίλ που θα είχε ο πρόεδρος της ομάδας, να χρησιμοποίησαν πρόεδρο γνωστής ελληνικής ποδοσφαιρικής ομάδας που τερμάτισε δεύτερη στο πρωτάθλημα φέτος. (Τα ακούς, Μανωλάκη; Πώς, παίζεις flight sim τώρα; Καλά, κάνε πως δεν ακούς, εγώ πανηγυρίζω το τέταρτο στη σειρά...) Ετσι, αρχικά θα χρειαστεί να κάνετε την απαραίτητη οικονομία ώστε να διατηρήσετε την ομάδα σε υψηλά επίπεδα οικονομικής σταθερότητας, μήπως και σας επιτρέψει μετά ο "παλιοκαβούριας" (όχι ο γνωστός...) να κάνετε καμία μεταγραφή της προκοπής. Προσωπικά αναγκάστηκα να "θυσιάσω" τρία χρόνια στην conference league της Αγγλίας, προκειμένου να μπορέσω να ξεκινήσω την εκπληκτική πορεία της ανόδου μέχρι και την premier league και την καταξίωση στο ευρωπαϊκό στερέωμα.

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΟΜΑΔΑΣ

Τον περισσότερο χρόνο θα τον σπαταλάτε προκειμένου να μπορέσετε να βελτιώσετε την ποιότητα της ομάδας σας. Το παιχνίδι είναι εδώ για να απλοποιήσει όσο το δυνατόν τις δυσκολίες που θα συναντήσετε, τόσο στον καταρτισμό της ενδεκάδας όσο και στις μεταγραφές, την ομαδική προπόνηση, την ατομική προπόνηση, το προσωπικό που θα αγοράσετε κ.λπ.

Ετσι, λοιπόν, σε οτιδήποτε χρειάζεται την επέμβαση του προπονητή, παρέχεται και επιπλέον βοήθεια από τον υπολογιστή. Κατά την επιλογή της ενδεκάδας μπορείτε να "συμβουλευτείτε" το βοηθό προπονητή ή να τον αφήσετε να επιλέξει αυτός το σύστημα της ενδεκάδας για εσάς, ανάλογα πάντα με τις οδηγίες που θα του δώσετε για επιθετικό, αμυντικό ή ισορροπημένο παιχνίδι. Επίσης, υπάρχουν τα βασικά συστήματα για να επιλέξετε, χωρίς να λείπει και η επιλογή δημιουργίας του δικού σας τρόπου ανάπτυξης της ομάδας. Ακόμα, μπορείτε να καθορίσετε και τη φιλοσοφία του παιχνιδιού που θα ακολουθείτε, για παράδειγμα, την ένταση των μαρκαρισμάτων, το πόσο κοντινές ή μακρινές θα είναι οι πάσες κ.λπ.

Σημαντική βοήθεια, βέβαια, στη δημιουργία μίας πανίσχυρης ομάδας παίζουν και οι ακαδημίες. Στο παιχνίδι θα πρέπει να φροντίσετε την ποιότητα του Youth manager, μια και αυτός είναι ο αποκλειστικός υπεύθυνος για τα νέα ταλέντα που θα προωθηθούν, αν προωθηθούν κάποτε, στην πρώτη ομάδα. Χαρακτηριστικά θα σας αναφέρω ένα ταλέντο που μου έβγαλε. Ο πιτσιρικάς, λοιπόν, ήταν επιθετικός με rating 61 (όταν η υπόλοιπη ομάδα είχε 40-45...), αλλά δεν μπορούσα να τον προωθήσω. Ο λόγος; Ηταν μόλις 14 χρονών. Οπως κάνουν όλες οι μεγάλες ομάδες, αν θέλετε κάποτε να καταξιωθείτε στο ευρωπαϊκό στερέωμα, θα πρέπει να προσέχετε την ακαδημία σας.



Νίκη σε φιλικό.

Μην παραμελείτε και τον medic. Καλοί οι βοηθοί προπονητές, καλές οι μεταγραφές, αλλά αν ο γιατρός είναι χάλι μαύρο, μην περιμένετε γρήγορη ανάρρωση των τραυματιών σας. Και, πιστέψτε με, αυτό είναι σοβαρό πρόβλημα μια και, ειδικά στις μικρές κατηγορίες, οι αντίπαλοι είναι πραγματικά τσεκούρια...

SPONSORING

Το πιο σημαντικό σημείο στη διαχείριση μίας ομάδας, είναι το οικονομικό. Αν ο όρος financial stability σας ήταν μέχρι σήμερα άγνωστος, αυτό αλλάζει άρδην. Πολλές φορές ο πρόεδρος θα σας στηρίξει, ακόμα και έπειτα από ανεπιτυχή αποτελέσματα, φτάνει να έχετε το ταμείο ανθηρό. Σε αντίθετη περίπτωση, ακόμα και πρωταθλητές να βγείτε, που λέει ο λόγος, μην περιμένετε στήριξη με ισχνό ταμείο. Για αυτόν το λόγο, λοιπόν, θα πρέπει να σπαταλάτε αρκετό χρόνο κατά την επιλογή των εταιριών που θα διαφημίζονται στη φανέλα της ομάδας. Αρχικά, οι επιλογές δεν είναι πάρα πολλές και η ανάγκη για πόρους είναι μεγάλη, οπότε θα επιλέγετε σχεδόν όλους τους χορηγούς που θα προσφέρονται. Αργότερα, όμως, και πάντα σε συνάρτηση με την πορεία της ομάδας, οι χορηγοί θα αυξάνονται, αυξάνοντας και τις επιλογές σας. Σοφή επιλογή χορηγών θα σας δώσει οικονομικό πλεονέκτημα, που συνεπάγεται μεγαλύτερες δυνατότητες ισχυροποίησης της ομάδας. Ας μην ξεχνάμε πως στο ποδόσφαιρο σχεδόν όλα και όλοι έχουν την τιμή τους. Και σε αυτό το θέμα, ο τίτλος αυτός παρουσιάζει υψηλό βαθμό ρεαλισμού και αντικειμενικότητας.

ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

"Κάθε ομάδα για να γίνει μεγάλη χρειάζεται το ανάλογο γήπεδο" είπε κάποτε γνωστός προπονητής. Ετσι, θα πρέπει να έχετε το γήπεδο στις άμεσες προτεραιότητές σας. Μην ξεχνάτε πως αποτελεί την κύρια πηγή εσόδων για την ομάδα. Στο ένθετο μπορείτε να δείτε μερικά από τα στάδια της μεταμόρφωσης που υπέστη το γήπεδο της ομάδας μου στα δύο μόλις πρώτα χρόνια της παρουσίας μου στον πάγκο της. Τα μετέπειτα δεν τα παρουσιάζω για να μην τρομάξετε (χεχε...). Και σε αυτόν τον τομέα δεν θα έχετε κανένα παράπονο από τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Τόσο οι επιλογές που υπάρχουν όσο και ο ρεαλισμός στην απόδοση, το χρόνο κατασκευής και τις τιμές είναι τέτοιος που θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό. Το πιο καταπληκτικό από όλα, όμως, είναι η δυνατότητα που δίνεται στον παίκτη να παρακολουθήσει τις αλλαγές που γίνονται. Υπάρχει 3D απεικόνιση του γηπέδου τόσο όταν δεν κάνετε σε αυτό κάποια έργα βελτίωσης όσο και κατά την κατασκευή των επεκτάσεων, όπου ανάλογα με το ποσοστό του έργου που έχει τελειώσει, παρακολουθείτε και διαφορετικό ποσοστό της

Η ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΓΗΠΕΔΟΥ...



ημιτελούς εξέδρας.

Αρκετά όμως με τις βασικές απαιτήσεις που θα πρέπει να προσέξετε για μία επιτυχημένη καριέρα ως προπονητής. Ας περάσουμε όμως και σε μερικά...

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Καταρχήν, θεωρώ αρνητικό το γεγονός πως οι ικανότητες των παικτών χωρίζονται σε μόλις 6 βασικές κατηγορίες. Αναφέρομαι, φυσικά, στις: handling, tackling, passing, shooting, heading, dribbling, προσθέτοντας και μερικές άλλες, όπως οι pace και strength. Υπάρχει και η morale, η οποία εμφανίζεται όταν βλέπεις το προφίλ του παίκτη, ωστόσο σε αυτό το σημείο έχω μία ένσταση. Το Championship Manager χωρίζει τις ικανότητες του παίκτη σε 32 κατηγορίες και, ενώ έχει γίνει μία πάρα πολύ καλή προσπάθεια να αποδοθεί ο ρεαλισμός που αρμόζει σε τέτοιου είδους παιχνίδια, είναι κρίμα να χάνει πόντους σε τέτοια σημεία.

Ως θετικό, όμως, χαρακτηρίζεται το γεγονός ότι ο τίτλος δεν έχει ανάγκη για να λειτουργήσει έναν από τους καινούριους Evdomium 17,8GHz, που με τόση άνεση "γονατίζουν" άλλα παιχνίδια. Βέβαια, για να τρέξει αναγκαστικά χρειάζεται κάποια υπολογιστική ισχύ και κάποια ποσότητα μνήμης, αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι το παιχνίδι που θα σας οδηγήσει στην οδυνηρή και οικονομικά αιματηρή σκέψη της αναβάθμισης.

Καθώς και αυτό το review πλησιάζει προς το τέλος του και έχετε σχεδόν διαμορφώσει την άποψή σας, επιτρέψτε μου να σχολιάσω και μερικά πράγματα που αφορούν στον...

ΕΘΙΣΜΟ

Από τη στιγμή που πρωτοξεκίνησα το παιχνίδι, μου δημιουργήθηκε ένα βασικό πρόβλημα: δυσκολευόμουν να σταματήσω να παίζω. Και ξέρετε πόσο μεγάλο πρόβλημα είναι αυτό με την εξεταστική να βρίσκεται προ των πυλών ή στο μέσο της. Φανταστείτε πως άργησα να παραδώσω το παρόν άρθρο (με όλες τις επώδυνες συνέπειες που είχε αυτή η κίνησή μου...) επειδή δεν μπορούσα να σταματήσω να παίζω. Οχι τίποτα άλλο, αλλά μου ήταν δύσκολο να βρίσκω δικαιολογίες για τον αγαπητό αρχισυντάκτη.

Πιστεύω πως με όσα έγραψα ανωτέρω καταλάβατε το βαθμό εθισμού του παιχνιδιού. Η πρόοδος της ομάδας σας, καθώς και τα θετικά αποτελέσματα (ή τα ανεξήγητα αρνητικά...) δεν θα σας αφήνουν να το εγκαταλείψετε, ακόμα και έπειτα από πολλές ώρες παιχνιδιού. Αν σε αυτό προσθέσετε και τη μουσική, η οποία είναι απαλή και καθόλου κουραστική, καταλαβαίνετε πως ο εθισμός του κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μπαίνουμε, λοιπόν, στην τελική ευθεία του παρόντος review. Παίρνοντας στα χέρια μου το UEFA Manager 2000 ήμουν αρκετά προβληματισμένος. Εχοντας δει το Championship Manager 99/00 να καλύπτει σε μεγάλο βαθμό τις "ανάγκες" κάθε επίδοξου προπονητή, θεώρησα πως το UEFA Manager ήταν καταδικασμένο να αποτύχει. Τελικά, οι δημιουργοί του παιχνιδιού φρόντισαν να εξαφανίσουν τους ενδοιασμούς μου. Ο τίτλος αυτός μπορεί να σταθεί πολύ καλά και αντέχει σε οποιαδήποτε σύγκριση. Μπορεί να μην είναι τέλειο, πάντως, σίγουρα έχει πάρα πολλά θετικά στοιχεία τα οποία, μάλιστα, υποσκελίζουν πάρα πολύ τα όποια αρνητικά σημεία του. Στα θετικά του δεν θα πρέπει να παραλείψουμε και το γεγονός πως σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε την εθνικότητα που θα έχετε ως προπονητής. Η database του είναι πλήρως ενημερωμένη, οι μεταγραφές γίνονται ρεαλιστικά (όσα χρήματα και αν "σπρώξετε" σε κάποιον μεγάλο ποδοσφαιριστή, αν αγωνίζεστε σε μικρή κατηγορία δεν πρόκειται να έρθει...) και ο πρόεδρος είναι σφιχτοχέρης. Επίσης, προσφέρει πολύ καλή απεικόνιση των τεκταινόμενων στον αγωνιστικό χώρο και παρέχει πλήθος πληροφοριών για τον αγώνα. Εχει το πιο πλήρες help file για παιχνίδι του είδους και το navigation μέσα από τις διάφορες στατικές οθόνες γίνεται πολύ εύκολα και γρήγορα. Μοναδικό "σκοτεινό" σημείο του θεωρώ το γεγονός πως οι ικανότητες των ποδοσφαιριστών χωρίζονται σε λίγες κατηγορίες, με αποτέλεσμα να προκαλούνται μικρά προβλήματα (δεν είναι και πολύ φυσιολογικό ο επιθετικός με rating 56 να έχει ως αριστερό μπακ rating 52).

Σε κάθε περίπτωση, όμως, είναι ένα παιχνίδι που υπόσχεται να σας προσφέρει αρκετές ώρες gameplay, και το καταφέρνει, μια αγορά που δεν θα σας κάνει να μετανιώσετε για τα χρήματα που δώσατε. Ως εναλλακτική λύση για όσους δεν συμπαθούν τα football managers ή και ως πρώτη επιλογή είναι ένα παιχνίδι που καταφέρνει να ξεχωρίσει από τον ανταγωνισμό.

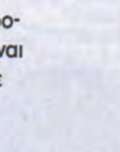
Α... και μια συμβουλή που προέκυψε από ιδίαν πείρα: Αποφύγετε με κάθε τρόπο να ασχοληθείτε με το παιχνίδι αυτό πριν από σημαντικές εξετάσεις που τυχόν έχετε να δώσετε. Δεν θα σας βγει σε καλό... Εγώ σας προειδοποίησα...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	85

84



Αξίζει και, αν βελτιωθεί, ίσως να αποτελέσει την απειλή για το Championship Manager.

LUCKY LUKE
ON THE DALTONS' TRAIL

Δεν μπορεί, όλο και κάποιος από εσάς θα έχει διαβάσει ή παρακολουθήσει κινούμενα σχέδια με ήρωα τον Lucky Luke. Τα κόμιξ που κυκλοφορούν είναι αμέτρητα και έχουν μεταφραστεί σε πάρα πολλές γλώσσες. Ετσι, καιρός ήταν να εμφανιστεί ο "Τυχερός Λούκι" και στο PC μας. Για την ακρίβεια, δεν πρόκειται για την παρθενική εμφάνισή του, καθώς προηγούνται πολλές άλλες, εκ των οποίων η πιο πρόσφατη είναι δημιούργημα της ίδιας εταιρίας. Ωραίες οι ταινίες με τον Lucky και ακόμα πιο ωραία τα κόμιξ, αλλά στον υπολογιστή πώς τα πάει; Θα το μάθετε μόνο αν διαβάσετε όσα ακολουθούν...

ΕΤΑΙΡΙΑ
INFOGRAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz ή καλύτερος, 32MB μνήμη ή μεγαλύτερη, 4MB κάρτα οθόνης με επιταχυντή 3D, 260MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, DirectX 6.1, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, Windows 95/98

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@Hotmail.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Για να ομολογήσω την αμαρτία μου, δεν έχω παίξει τον προκάτοχο του παιχνιδιού, με τον τίτλο "Lucky Luke", που είχε κυκλοφορήσει παλαιότερα από την Infogrames, οπότε δεν ήξερα με τι θα ερχόμουν αντιμέτωπος. Ως είθισται, παιχνίδια του ίδιου στυλ (δηλαδή μεταφορά από κόμιξ ή ταινία) δεν είναι πολύ καλά και έχουν μικρή αντοχή, οπότε ήμουν προκατειλημμένος και πίστευα ότι και το συγκεκριμένο παιχνιδάκι θα ήταν μπαρούφα :). Ωστόσο, αφού τέλειωσα με το installation και μπήκα στο παιχνίδι, η γνώμη μου άλλαξε. Δεν θα σας την πω, όμως, από τώρα για να διαβάσετε όλο το review και μετά να κρίνετε, όπως πρέπει να κάνει ο σωστός gamer που διαβάζει τα reviews του καλού συντάκτη (...για εμένα λέω, χειροκρότημα, παρακαλώ. Επ, εσύ εκεί στο βάθος, άσε κάτω την ντομάτα και το κλούβιο αυγό!).



Δείτε πώς ο Lucky Luke από χάρτινος δισδιάστατος ήρωας αποκτά και την τρίτη διάσταση περνώντας στον κόσμο των υπολογιστών.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Μη φαντάζεστε τίποτα το τρομερό, με βάθος σεναρίου και πλοκή (βλ. Torment). Τα πράγματα είναι απλά - κλασικά: Οι αδερφοί Daltons καταφέρνουν να αποδράσουν από τις φυλακές στις οποίες κρατούνται (για χιλιοστή πεντηκοστή όγδοη φορά) και εσείς πρέπει να τους συλλάβετε και να τους γυρίσετε πίσω. Ομολογουμένως, για απλό παιχνιδάκι, έχει χαριτωμένη εισαγωγούλα και αρκετά καλά γραφικά και ήχο. Κατά τη διάρκεια του ατελείωτου κυνηγητού, στο οποίο θα αναγκαστείτε να συμμετάσχετε προκειμένου να συλλάβετε τους Daltons, θα περάσετε από δοκιμασίες αυξανόμενης δυσκολίας, ενώ στις κανονικές πίστες παρεμβάλλονται bonus levels, τα οποία θα παίξετε χωρίς να χρειαστεί να κάνετε τίποτα επιπλέον στην προηγούμενη πίστα (π.χ. να μαζέψετε όλα τα power-ups). Από τις κανονικές πίστες, αλλά και τα bonus levels θα συγκεντρώνετε χρήματα, με τα οποία θα μπορείτε να αγοράζετε, έπειτα από κάθε bonus level, ζωές για τον Lucky, προκειμένου να αντέχει λίγο παραπάνω στις δοκιμασίες. Τώρα, το αν θα καταφέρετε να βγάλετε ασπροπρόσωπο τον Lucky Luke, εξαρτάται αποκλειστικά από την επιμονή και την υπομονή σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα εμφανιστεί ένα μενού με δύο επιλογές, τις Start Game και Options. Από τα Options μπορείτε να ρυθμίσετε τα πλήκτρα, τον ήχο και να δώσετε κωδικό για να μεταφερθείτε σε κάποιο level. Ολες τις ρυθμίσεις των γραφικών μπορείτε να τις κάνετε εκτός παιχνιδιού, σε ένα ειδικό μενού που υπάρχει. Οπως καταλάβατε, το Lucky Luke ακολουθεί πιστά την παράδοση των platform games, τα οποία δεν επιτρέπουν saves. Απλώς μόλις φτάσετε σε μία νέα πίστα, σας δίνει τον κωδικό της. Οταν έρθει η στιγμή να ξαναπαίξετε, πηγαίνετε στα Options, δίνετε το password του τελευταίου level όπου έχετε σταματήσει και ξαναρχίζετε. Βέβαια, εδώ υπάρχει ένα μικρό ελάττωμα, το οποίο είναι αρκετά εκνευριστικό. Ως γνωστόν, είμαι ένας από τους καλύτερους gamers (αμάν, την έχω ακούσει), οπότε σε κάθε πίστα τελείωνα με full ζωές, συν κάποιες έξτρα, τις οποίες μάζευα ή αγόραζα... Εφτανα, λοιπόν, στο



Τα αδελφάκια Dalton, το νέο μεταγραφικό απόκτημα της ΑΕΚ.



Το αχτύπητο δίδυμο...

τάδε level με δέκα ζωές και κάποια στιγμή έπρεπε να σταματήσω. Επαιρνα τον κωδικό του level, αλλά την επόμενη φορά που έμπαινα για να συνεχίσω, ξεκινούσα με τις τρεις (μόνο) ζωές που δίνει το παιχνίδι!!! Ισως θα έπρεπε να γνωρίζουν στην Infogrames ότι με το παιχνίδι αυτό θα ασχολούνταν και παίκτες της δικής μου κλάσεως (Somebody stop me, από το Mask είναι η ατάκα), και να έβαζαν πιο περίπλοκους κωδικούς, οι οποίοι να υποδείκνυαν με πόσες ζωές θα άρχιζες την εκάστοτε πίστα. Μήπως γίνομαι υπερβολικός, μήπως ζητάω πολλά;

Παίζοντας το παιχνίδι θα διαπιστώσετε ότι ο χειρισμός του είναι πολύ απλός. Ολα και όλα χρειάζεστε οκτώ πλήκτρα: τα τέσσερα βελάκια για τις κατευθύνσεις, ένα βέλος για να πηδάει, ένα για να πυροβολεί, ένα για να αφήνει βόμβες και ένα για να τρέχει. Αφού εξοικειωθείτε με αυτά, θα μπορέσετε άνετα να απολαύσετε το παιχνίδι.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Εχοντας δει και το προηγούμενο Lucky Luke, οφείλω να ομολογήσω πως η βελτίωση του παιχνιδιού είναι σημαντική. Ωστόσο, πιστεύω πως η βαθμολογία είναι άκρως αντιπροσωπευτική. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο θα παιχθεί ευχάριστα από όλους τους φίλους του γνωστού κόμιξ - ναι, το παραδέχομαι, είμαι και εγώ ένας από αυτούς! Σε αντίθεση με τον φίλτατο Νίκο (ξαναζήτα μου CD και θα σου πω εγώ...), που δεν το παραδέχεται από φόβο μήπως τον διαγράψουν από το "Barbie Club" όπου ανήκει.
Συμφωνώ πως η Infogrames θα έπρεπε να νοιαστεί και για παίκτες της δικής του κλάσης και να δίνει τη δυνατότητα σε όποιον θέλει να παίζει με μόνο δύο πλήκτρα. Γιατί, ως γνωστόν, ο -συμπαθής κατά τ' άλλα- Νίκος δυσκολεύεται σε όποιο παιχνίδι απαιτεί αριθμό πλήκτρων μεγαλύτερο του ανωτέρω (ως τρανή απόδειξη αναφέρω το ότι συνεχώς απέφευγε να παίξει FIFA μαζί μου). Ντροπή σου, Infogrames!
Από την άλλη, θα πρέπει να συμπαρασταθούμε στον πόνο του εν λόγω συντάκτη, καθώς δεν είναι μικρό πράγμα να βλέπεις να "ζωντανεύουν" σε ένα παιχνίδι οι πνευματικοί "πατέρες" σου. Φυσικά αναφέρομαι στους... ευφυέστατους Averel Dalton και Ran-Tan-Plan. Καταλαβαίνω, Νίκο μου, πως η συγκίνησή σου ήταν μεγάλη.

Ηλίας "Eddie" Καφούρος

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εκ πρώτης όψεως, βλέποντας τα γραφικά θα νομίσετε ότι είναι ένα απλό 2D platform παιχνιδάκι. Ωστόσο, η εντύπωση αυτή είναι απατηλή, καθώς το παιχνίδι διαθέτει 3D γραφικά! Η εισαγωγή, το μενού και το παιχνίδι είναι σχεδιασμένα με πολύ λιτά, αλλά 3D γραφικά. Η κάμερα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μετατοπίζεται ελαφρώς, ανάλογα με το σημείο της πίστας, οπότε εκεί διαπιστώνετε και την ύπαρξη της τρίτης διάστασης.

Ξεκινώντας, θα εντυπωσιαστείτε από τα γραφικά του παιχνιδιού, δυστυχώς όμως λίγα λεπτά αφότου ασχοληθείτε μαζί του, θα διαπιστώσετε ότι δεν πρόκειται για τίποτα σπουδαίο.

Τα χρώματα είναι ζωηρά και πηγάζουν από την Αγρια Δύση. Τόσο το background όσο και οι χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι δεν είναι σχεδιασμένοι πολύ προσεκτικά, αλλά τσαπατσούλικα θα έλεγα. Δεν είναι δυνατόν (με τα πρότυπα που έχουν τεθεί σε όλα τα παιχνίδια) να βλέπουμε τον Lucky Luke ακόμα pixelιασμένο! Να, κάτι τέτοια κάνουν και υποβαθμίζουν τους τίτλους που φτιάχνουν. Τέλος πάντων, δεν μπορώ να τα λέω και να τα ξαναλέω, αγανάκτησα :).

Σε ό,τι αφορά τον ήχο κυμαίνεται σε χειρότερα επίπεδα από τα γραφικά. Δεν υπάρχει τίποτα το αξιοπρόσεκτο, πέρα από τα φτωχά κομματάκια και τα απλά ηχητικά εφέ που συνοδεύουν το παιχνίδι.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Τελικά, συνέβη ό,τι ακριβώς περίμενα. Δεν έμεινα με τις καλύτερες εντυπώσεις από το Lucky Luke. Αρχικά εντυπωσιάστηκα, αλλά έπειτα από δέκα λεπτά gaming, όλα ξεδιάλυναν στο μυαλό μου. Βέβαια, όλη αυτή η αυστηρή κριτική γίνεται έχοντας ως μέτρο σύγκρισης άλλα σύγχρονα παιχνίδια. Ωστόσο ο τίτλος αυτός βρήκε μεγάλη αποδοχή στις πιο τρυφερές ηλικίες, στις οποίες άλλωστε και απευθύνεται! Εκανα το πείραμα σε μικρότερες ηλικίες και έπιασε. Εβαλα λοιπόν στον υπολογιστή μου τον μικρό Ηλία (Καφούρο) να παίξει λίγο το Lucky Luke και... του άφησα και λίγο χώρο (χαριστικά) για να γράψει τις εντυπώσεις του. Οποιαδήποτε κακόβουλα σχόλια εκτοξεύσει εναντίον μου μην τα πιστέψετε. Μου κρατάει μούτρα, επειδή δεν του πήρα γλειφιτζούρι, αφού είχε σταματήσει να παίζει το Lucky Luke έπειτα από δεκατέσσερις ώρες συνεχόμενου, καταναγκαστικού gaming.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΗΧΟΣ	69
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	74

70



Ο Ηλίας και άλλα συνομήλικα παιδάκια θα το λατρέψουν.

LEMMINGS REVOLUTION

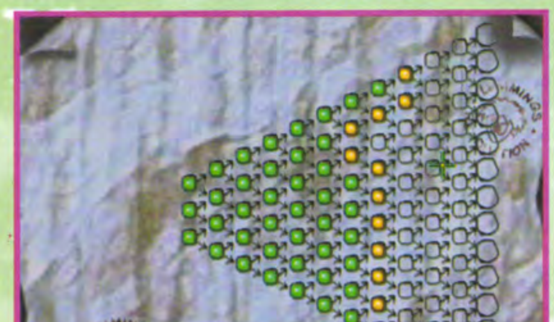
Πριν από πολλά χρόνια η Psygnosis δημιούργησε το πρώτο παιχνίδι -της μετέπειτα σειράς- Lemmings. Αν και τότε ήταν η εποχή που η βελτίωση των γραφικών ήταν πρωτεύον ζήτημα, το μόνο που δεν δέσποζε στο παιχνίδι ήταν αυτό. Τα γραφικά του ήταν πολύ λιτά, αλλά επ' ουδενί κακοσχεδιασμένα. Αυτό που έκανε το παιχνίδι να ξεχωρίζει ήταν το "κόλλημα" που πάθαινε όποιος δοκίμαζε από... περιέργεια να ασχοληθεί μαζί του! Δεν μπορούσες να ξεκολλήσεις από την οθόνη. Επρόκειτο για ένα παιχνίδι που συνδύαζε μυαλό, στρατηγική και διασκέδαση. Ο σκοπός ήταν απλός: Αναλαμβάνατε τη διαχείριση μίας ομάδας Lemmings, με σκοπό να τη βοηθήσετε να ξεπεράσει όλα τα εμπόδια και να φτάσει σε κάποιο σημείο τερματισμού. Επειτα από πολλά χρόνια, λοιπόν (από το '95 αν δεν κάνω λάθος), τα συμπαθή πλασματάκια κάνουν και πάλι την εμφάνισή τους στις οθόνες μας. Για να δούμε τι έχουν να μας προσφέρουν!

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
PSYGNOSIS/TAKE2 INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, 32MB RAM, 24x CD-ROM, 5MB ελεύθερος χώρος, 3D accelerator, mouse

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Φυσικά στο άκουσμα της κυκλοφορίας του νέου Lemmings δεν έμεινα απαθής - το αντίθετο μάλιστα. Ωστόσο το συναίσθημα αυτό διαδέχτηκε η πρώτη ανησυχία, όταν άκουσα πως το νέο Lemmings θα είναι 3D. Εχοντας ως... κακό παράδειγμα τις τρισδιάστατες συνέχειες άλλων -άλλοτε επιτυχημένων- παιχνιδιών (π.χ. Prince of Persia, Indiana Jones κ.λπ.) ήταν φυσικό να είμαι επιφυλακτικός. Αυτό επειδή -ως γνωστόν- στα ανωτέρω games είχε δοθεί μεγάλη βαρύτητα στα εντυπωσιακά 3D γραφικά, εν αντιθέσει με τον τομέα του gameplay. Καταλαβαίνετε πως όταν έχεις να κάνεις με ένα παιχνίδι, το δυνατότερο σημείο του οποίου ήταν το gameplay, ανησυχείς λιγάκι (τι λιγάκι δηλαδή, τέλος πάντων!). Ο καιρός πέρασε, και το Lemmings Revolution έφτασε αισίως στα χέρια μου. Για να δούμε τι θα δούμε.



Εδώ βλέπετε την πρόοδο στα επίπεδα. Ισχύει ό,τι αναγράφεται στη σχετική παράγραφο.

Η ΠΡΩΤΗ ΕΙΚΟΝΑ

Με το που τελείωσα την εγκατάσταση, ξεκίνησα γεμάτος περιέργεια να παίξω το παιχνίδι. Ε, λοιπόν, από την πρώτη στιγμή ξέχασα τις προαναφερόμενες ανησυχίες και οτιδήποτε σχετικό και αφέθηκα στη μαγεία των Lemmings. Η επιστροφή τους είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακή και επιτυγχάνουν ό,τι και οι προκάτοχοί τους: Δεν μπορείς να ξεκολλήσεις εύκολα από αυτούς! Οσο για το 3D, αυτό εμφανίζεται μόνο στην απεικόνιση των επιπέδων. Στα προηγούμενα Lemmings το scrolling στα levels γινόταν "επίπεδα", δηλαδή προχωρούσατε κατά μήκος της οθόνης. Τώρα, λοιπόν, η κίνηση αυτή γίνεται "περιστροφικά", καθώς το περιβάλλον περιστρέφεται κυκλικά. Αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να ελέγξετε Lemmings που βρίσκονται σε διαφορετικά σημεία (κάτι που θα σας χρειαστεί σίγουρα σε μερικά levels). Τα γραφικά είναι ίδια με αυτά των προηγουμένων, δηλαδή μικρά και λεπτομερή, ενώ με τη χρήση του πλήκτρου Space μπορείτε να κάνετε zoom σε μία επιλεγμένη περιοχή και να δείτε καλύτερα τι συμβαίνει εκεί.

GAMEPLAY

Ο ορισμός του gameplay! Απλό, γρήγορο και άμεσο, σας επιτρέπει να κάνετε αυτό που θέλετε, τη στιγμή που θέλετε. Μια και για κάθε επίπεδο υπάρχει συγκεκριμένος χρόνος και συγκεκριμένος αριθμός Lemmings που πρέπει να σώσετε, θα πρέπει να συντονίσετε και να οργανώσετε τις κινήσεις σας. Θα χρειαστεί δηλαδή πολλές φορές να διατάξετε τα Lemmings σας να κάνουν διαφορετικές ενέργειες ταυτόχρονα (άλλος να σκάβει, άλλος να χτίζει κάποια γέφυ-



Αυτή τη σκηνή θα βλέπετε για κάθε επίπεδο που θα ολοκληρώνετε...



...και αυτή όποτε συμβαίνει το αντίθετο.

ρα κ.ο.κ.). Πολύ χρήσιμο είναι βέβαια το πλήκτρο της παύσης (P), καθώς μπορείτε να μεταφέρεστε από κάποιο σημείο του επιπέδου σε κάποιο άλλο, χωρίς να κυλά ο χρόνος, και να οργανώνετε με την ησυχία σας τη στρατηγική σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού, αν και λιτά, είναι άκρως λεπτομερή και το περιβάλλον καλοσχεδιασμένο. Ακόμα και στο Zoom Mode ο τετραγωνισμός των χαρακτήρων είναι ελάχιστος! Άλλωστε, όπως προανέφερα, το Lemmings Revolution δεν είναι παιχνίδι που βασίζεται στα εντυπωσιακά τρισδιάστατα γραφικά. Η κίνηση είναι ομαλότατη και το μόνο που περιμένουν οι φίλοι μας είναι οι διαταγές σας. Οι διαταγές αυτές δίδονται επιλέγοντας το αντίστοιχο εικονίδιο που θα βρείτε στο αριστερό μέρος της οθόνης σας (αναλύονται παρακάτω). Ο ήχος κινείται σε εξίσου ικανοποιητικά επίπεδα, με συμπαθητική μουσική και εφέ που "δένουν" απόλυτα με το όλο περιβάλλον του παιχνιδιού.

ΣΤΙΣ... ΔΙΑΤΑΓΕΣ ΣΑΣ!

Οπως προανέφερα, προκειμένου να τελειώσετε επιτυχώς κάποιο από τα επίπεδα, θα δώσετε στα Lemmings σας κάποιες εντολές. Θα βρείτε 3 είδη Lemmings: τα... κλασικά μπλε με πράσινα μαλλιά, τα λευκά με μπλε μαλλιά, τα οποία δεν πνίγονται στο νερό, και αυτά που το χρώμα τους είναι μία απόχρωση του πράσινου και είναι απρόσβλητα στο οξύ. Είναι σημαντικό να θυμάστε τους διαχωρισμούς αυτούς, καθώς έτσι θα γλιτώσετε περιττές εντολές. Στο ξεκίνημα κάθε πίστας έχετε στη διάθεσή σας συγκεκριμένο είδος και αριθμό εντολών, τις οποίες μπορείτε να δώσετε. Ας δούμε όμως λίγο τις εντολές αυτές (με βάση τη σειρά, από επάνω προς τα κάτω, που εμφανίζονται στην οθόνη):

- **Climber:** Με την εντολή αυτή τα Lemmings μπορούν να σκαρφαλώνουν σε τοίχους και κάθετες επιφάνειες.
- **Floater:** Με την εν λόγω επιλογή, όταν πέφτουν από μεγάλα ύψη, ανοίγουν μια μεγάλη ομπρέλα, η οποία δεν τα αφήνει να σκοτωθούν από την πτώση τους.
- **Exploder:** Το επιλεγμένο Lemming ανατινάζεται έπειτα από 5 δευτερόλεπτα.



Εδώ βλέπετε σε πρώτο πλάνο τα Water Lemmings!

- **Blocker:** Το Lemming μπλοκάρει όλα τα άλλα και δεν τα αφήνει να προχωρήσουν.
- **Builder:** Κτίζει μία κλιμακωτή προς τα επάνω σκάλα αποτελούμενη από 12 κομμάτια.

Μάλιστα στα τελευταία τρία κομμάτια θα ακούσετε έναν χαρακτηριστικό ήχο που θα σας προειδοποιήσει σχετικά.

- **Basher:** Ο Basher έχει τη δυνατότητα να σκάβει με το χέρι του οριζόντια και να διαπερνά τα εμπόδια αυτά.
- **Miner:** Οι Miner σκάβουν διαγώνια και προς τα κάτω, με τη χρήση μίας αξίνας.
- **Digger:** Ο Digger είναι αυτός που σκάβει κάθετα προς τα κάτω.

Κάτω από αυτές τις επιλογές θα βρείτε επιπλέον δύο, οι οποίες δεν αφορούν σε εκτελέσιμες εντολές. Πιο συγκεκριμένα, με το πλήκτρο με τα δύο βελάκια, μπορείτε να αυξήσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού. Συνιστάται για όσους σας έχουν σπάσει τα νεύρα και δεν μπορείτε να βρείτε διέξοδο προς το επόμενο επίπεδο. Πατώντας επίσης την επιλογή "Nuke'em" θα δείτε εντός 5 δευτερολέπτων όλα τα Lemmings να ανατινάζονται.

Αξια προσοχής είναι και μερικά ακόμα στοιχεία που θα συναντήσετε. Πιο συγκεκριμένα, θα συναντήσετε λίμνες με νερό, οξύ ή και λάβα, ενώ δεν λείπουν και οι πόρτες που επιτρέπουν συγκεκριμένο αριθμό Lemmings να τις περάσουν. Πολλοί είναι επίσης οι διακόπτες που θα συναντήσετε, καθώς και οι τηλεμεταφορείς, οι οποίοι θα σας βοηθήσουν να φτάσετε σε δύσβατα σημεία. Τα επίπεδα όπου θα κληθείτε να παίξετε ξεπερνούν τα 100, ενώ το επίπεδο δυσκολίας τους ποικίλλει. Στο χάρτη βλέπετε με κίτρινο χρώμα αυτά που μπορείτε να παίξετε, με πράσινο αυτά που έχετε περάσει, ενώ τα λευκά είναι αυτά στα οποία δεν έχετε -ακόμα- πρόσβαση.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Η Psygnosis διατήρησε αναλλοίωτη μία επιτυχημένη συνταγή, και βάζοντας μερικές μικρές πινελιές, αναβίωσε επάξια το θρύλο των Lemming. Οσοι αποφασίσετε να ασχοληθείτε μαζί του, είναι σίγουρο πως θα κολλήσετε. Αν μπορείτε, βρείτε και τα προηγούμενα Lemmings και... δώστε του να καταλάβει. Η επανάσταση του... gameplay είναι γεγονός! Μην την αγνοήσετε.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
GAMEPLAY	95
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	88

90



Πρόκειται σαφώς για ένα πολύ καλό παιχνίδι, με το οποίο όποιος ασχοληθεί, καλό θα ήταν να επαναπρογραμματίσει το χρόνο του. Ειδικά οι φίλοι των παλαιότερων Lemmings θα το λατρέψουν. Λαμπρό παράδειγμα στην "3Dγραφικοκρατούμενη" εποχή μας και σαφέστατο μήνυμα πως τα εντυπωσιακά γραφικά δεν είναι το μόνο κριτήριο για ένα ΚΑΛΟ παιχνίδι. Worths its money!

HINTS & TIPS

Πρώτα απ' όλα θέλω να ευχηθώ καλά αποτελέσματα σε όσους από εσάς έδωσαν εξετάσεις. Σε όσους ακόμα γράφουν, εύχομαι καλή επιτυχία και καλή συνέχεια. Βρισκόμαστε ήδη για τα καλά στο καλοκαίρι και, βέβαια, ποιος κλείνεται στο σπίτι του να παίζει με τον υπολογιστή του; Πώς; Αρκετοί; Ο.Κ., εσείς που προτιμάτε το PC σας από την παραλία δεν θα μείνετε παραπονεμένοι. Εντεκα hints δεν είναι και λίγα για το κατακαλόκαιρο. Βέβαια, η συνεισφορά σας είναι πολύτιμη, καθώς πληθαίνουν τα cheats που μας στέλνετε. Ευχαριστούμε και... καλά μπάνια!

του Πέτρου Παπαθανασίου

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

Το Baldur's Gate αποτέλεσε το φιλί της ζωής στον κόσμο των CRPGs. Η επιτυχία που γνώρισε συνεχίστηκε και με το add-on Tales of the Sword Coast, στο οποίο ήδη έχουμε αναφερθεί σε αυτήν τη στήλη στο παρελθόν. Σε αυτό το τεύχος σάς παρουσιάζουμε τη μέθοδο με την οποία αποκτάτε οποιοδήποτε αντικείμενο του παιχνιδιού ανά πάσα στιγμή.



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιέστε ταυτόχρονα τα CTRL και TAB για να εμφανιστεί το prompt διαλόγου. Για να δημιουργήσετε οποιοδήποτε αντικείμενο, πληκτρολογήστε την εντολή: **CLUAConsole: CreateItem("item",x)**, όπου item κάποιο από τα αντικείμενα της λίστας που ακολουθεί και x η ποσότητα που επιθυμείτε.



Για παράδειγμα, η εντολή CLUA Console:CreateItem("LEAT10",20) δημιουργεί είκοσι hide armors.

Οι κωδικές ονομασίες των αντικειμένων αναγράφονται στη λίστα που ακολουθεί:

- **AMUL17:** Greenstone Amulet
- **MISC2M:** Dwarven Rune Wardstone
- **MISC2O:** Lock of hair from Kirindale
- **MISC2I:** Wardstone Forgery

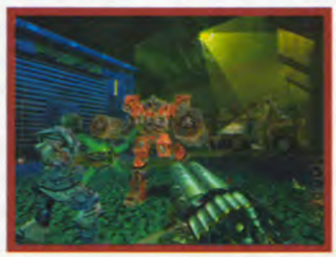


- **STAF06:** Staff-Mace
- **STAF07:** Staff-Spear +2
- **STAF08:** Quarterstaff +3
- **SCRL5A:** Mental Domination
- **SCRL5B:** Defensive Harmony
- **SCRL5C:** Protection from Lightening
- **SCRL5D:** Protection from Evil 10'Radius
- **SCRL5E:** Champion's Strength
- **SCRL5F:** Chaotic Commands
- **SCRL5G:** Remove Curse
- **SCRL5H:** Emotion
- **SCRL5I:** Greater Malaison
- **SCRL5R:** Anderis Journal
- **SCRL5S:** Dezekiel's Scroll
- **BRAC11:** Bracers of Binding (cursed)
- **CLCK20:** Cloak of the Shield
- **CLCK21:** Holy cloak
- **CLCK22:** Shandalar's cloak
- **DAGG09:** Silver dagger - Werebane
- **DAGG10:** Soultaker Dagger
- **HAMM04:** Warhammer +1,+4 vs giant humanoids
- **LEAT09:** Leather armor +3
- **LEAT10:** Hide armor
- **MISC1A:** Bottle of wine
- **MISC1B:** Butter knife of Balduran
- **MISC1C:** Sea Charts
- **MISC2A:** Doppleganger's Wardstone
- **MISC2B:** Level 1 exit Wardstone
- **MISC2C:** Islanne Wardstone
- **MISC2D:** Kiel Wardstone
- **MISC2E:** Fuernebol Wardstone
- **MISC2F:** Teleportation Wardstone
- **MISC2G:** Level 2 exit Wardstone
- **MISC2H:** Shandalar's Wardstone
- **MISC2J:** Wardstone of forgery
- **MISC2K:** Compass Wardstone
- **MISC2L:** Bone Wardstone
- **MISC2N:** Dwarven's Rune Wardstone
- **MISC2P:** Greagan's Harp
- **MISC91:** Grapes
- **MISC92:** Switch for engine
- **MISC93:** Odd looking key
- **MISC94:** Mallet head
- **MISC95:** Mallet handle
- **MISC96:** Peladon
- **MISC97:** De'Tranion's Baalor ale
- **MISC98:** Durlag's goblet
- **MISC99:** Plate mail armor (cursed)
- **PLAT08:** Plate Mail +3
- **SCRL5J:** Oliluke's resilient sphere
- **SCRL5K:** Spirit armor
- **SCRL5L:** Polymorph Other
- **SCRL5M:** Polymorph Self
- **SCRL5N:** Domination
- **SCRL5O:** Hold Monster
- **SCRL5P:** Chaos
- **SCRL5Q:** Feeblemind
- **STAF05:** Staff of Striking
- **SW1H18:** Sword of Balduran
- **SW1H19:** The Vampire's revenge (cursed)
- **SW1H20:** Scimitar
- **SW1H21:** Short sword
- **SW1H22:** Scimitar +1
- **SW1H23:** Scimitar +2
- **SW1H24:** Long Sword +1, Flame Tongue
- **SW2H07:** Two-Handed sword +3
- **SW2H08:** Two-Handed sword +2

DAIKATANA

Μπορεί το Daikatana να μας έβγαλε την ψυχή μέχρι να φτάσει στις βιτρίνες των καταστημάτων, όμως ένας μεγάλος κατάλογος από κόλπα ταχύτατα σερβιρίστηκε στο πιάτο μας. Καλή μας όρεξη, λοιπόν.

Ξεκινήστε το παιχνίδι με τη χρήση της command line, όπου τυπώνετε: C:\Daikatana\daikatana.exe



+set console 1. Με αυτόν τον τρόπο, κάθε φορά που θα πατάτε το πλήκτρο ~ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα εμφανίζεται μία κονσόλα διαλόγου, στην οποία μπορείτε πλέον να πληκτρολογήσετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:



- **CHEATS 1/0:** Είσοδος σε/Εξοδος από το cheat mode.
- **CAM_TOGGLE:** Αλλαγή της οπτικής της κάμερας.
- **GOD:** God mode. Ποιος χρειάζεται επεξήγηση;
- **HEALTH x:** Η υγεία σας παίρνει την τιμή x, όπου x ένας αριθμός μεγαλύτερος από το 100.
- **MAP x:** Μεταφορά στο level x.
- **MASSACRE:** Θάνατος όλων των αντιπάλων στο level που βρίσκεστε.



- **NOCLIP:** Περνάτε μέσα από τους τοίχους.
- **NOTARGET:** Γίνεστε αόρατοι.
- **SCREENSHOT:** Χαμογελάστε, σας παίρνουν φωτογραφία.
- **TIMESCALE x:** Επιλογή ταχύτητας του παιχνιδιού (κανονική ταχύτητα x = 1.0)
- **WEAPON_GIVE_x:** Παίρνετε το όπλο υπ' αριθ. 1 έως 10 (προσοχή: το 10ο όπλο αντιστοιχεί στην τιμή 0).

Επίσης υπάρχουν κάποιες εντολές που αφορούν στη μηχανή του Daikatana.

- **DEVELOPER 1:** Εμφανίζονται στην οθόνη όλα τα μηνύματα λειτουργίας.
- **FLUSHMAP 1:** Φορτώνεται στη μνήμη ο πλήρης χάρτης του επιπέδου. Δεν χρησιμοποιείται caching.
- **R_SPEEDS 1:** Εμφανίζεται η ταχύτητα του rendering.
- **R_DRAWFLAT 1:** Χρησιμοποιείται η τεχνική flat-shade στο σχεδιασμό των πολυγώνων (για πιο "αδύναμα" συστήματα).
- **R_FULLBRIGHT 1:** Καταργούνται τα lightmaps των επιφανειών.

IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES

Η ολοκαίνουρια συνέχεια του πετυχημένου Imperium Galactica. Το "PC Master" ξετρύπωσε μερικούς κωδικούς, προτού καλά καλά δούμε το παιχνίδι στις βιτρίνες των καταστημάτων.



Για να ενεργοποιηθούν τα cheats του παιχνιδιού, πληκτρολογήστε στην οθόνη του κεντρικού μενού τη λέξη/φράση:

LISTENUPEVERYBODY! (με το θαυμαστικό). Μετά από αυτό, αν θέλετε:



- όλα τα διαστημόπλοια, εισάγετε τη λέξη: **ghettoblaster**
- όλα τα όπλα, εισάγετε τη λέξη: **shootem'** (με την απόστροφο)
- να γίνετε άτρωτοι, εισάγετε τη λέξη: **dienodie**

HINTS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο αναγνώστης μας Κυριάκος Πιερράκος μας έστειλε τα ακόλουθα κόλπα για δύο παιχνίδια, που αφορούν σε bugs που μπορείτε να εκμεταλλευθείτε για να διευκολύνετε τη ζωή σας.

FIFA 2000

Αντίθετα με τους κανόνες του ποδοσφαίρου, στη διαδικασία των πέναλτι (μετά την παράταση), σε περίπτωση που κατά την εκτέλεση η μπάλα χτυπήσει στο δοκάρι, μπορείτε να τρέξετε στην πορεία της και να ξανασουτάρετε βάζοντας γκολ το οποίο θα μετρήσει κανονικά. Δεν ξέρω πόσο βοηθητικό είναι το συγκεκριμένο hint, πάντως σίγουρα λειτουργεί.



DAGGERFALL

Το παλιό μεν, αλλά ένα από τα πιο πολυσυζητημένα RPGs της εποχής, με τρομακτικές πωλήσεις, όπως οι περισσότεροι γνωρίζουν, εμφάνιζε ουκ ολίγα bugs κατά τη λειτουργία του. Να όμως που κάποια από αυτά μπορεί να φανούν εξαιρετικά χρήσιμα. Ετσι, λοιπόν:

➤ Αν γίνετε μέλη οποιουδήποτε guild, επιστρέφοντας στο συγκεκριμένο guild έπειτα από ακριβώς ένα έτος (χρόνος παιχνιδιού), ακόμη κι αν δεν έχετε κάνει τίποτα σχετικό με το guild, ο NPC που δίνει τις αποστολές θα σας ανακοινώσει ότι έχετε ανέβει ένα επίπεδο στην ιεραρχία.



➤ Μπείτε σε κάποιο κατάστημα και κάνετε απλώς "loiter" μέχρι να πάει 12:00 τα μεσάνυχτα. Εκείνη ακριβώς τη στιγμή οτιδήποτε βρίσκεται στα ράφια μπορεί να περιέλθει στα χέρια σας εντελώς τζάμπα.

Ο Θάνος Σύρος μας ανέφερε μία έξυπνη μέθοδο για να παίξετε όλες τις αποστολές που περιλαμβάνονται στο demo του παιχνιδιού:

HUNT FOR THE RED BARON (DEMO)

Στον υποφάκελο "missions" του directory όπου είναι αποθηκευμένο το παιχνίδι βρίσκονται τα subdirectories των αποστολών. Αυτά είναι τα "-1" και "-2", που αντιστοιχούν στις training missions, και "1", "2", ..., "25", που αντιστοιχούν στις 25 campaign missions. Πολύ απλά, λοιπόν, επιλέγετε την αποστολή που θέλετε να παίξετε, για παράδειγμα τη δέκατη, και αλλάζετε το όνομα του folder της (στην προκειμένη περίπτωση τον υποκατάλογο "10") σε "-1". Με αυτό τον τρόπο, όταν τρέξετε το παιχνίδι και διαλέξετε την αποστολή "training 1", αντ' αυτής θα βρεθείτε να παίζετε την campaign mission 10. Προσοχή, όμως, αφ' ενός κρατάτε πάντα backup των υποφακέλων που μετονομάζετε και αφ' ετέρου η όλη διαδικασία της τροποποίησης των ονομάτων πρέπει να γίνεται προτού τρέξετε το παιχνίδι.



ΗΙΝΤS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ALIENS vs PREDATOR

Ο φίλος Παναγιώτης Μωραΐτης έστειλε ένα μακροσκελές e-mail με τα cheats του τρομακτικού Aliens vs Predator. Θα τα δούμε όμως σε δύο συνέχειες, επειδή θα χρειαζόμουν ολόκληρη σελίδα μόνο γι' αυτό το παιχνίδι. Δοκιμάστε λοιπόν για την ώρα τα ακόλουθα και αναμείνατε στο ακουστικό σας μέχρι το τεύχος 125.



Τα κόλπα ισχύουν μόνο μετά την εγκατάσταση του patch του παιχνιδιού. Ξεκινήστε το παιχνίδι με τη χρήση της command-line προσθέτοντας δύο παραμέτρους, τις -lampcxtr και -debug (π.χ. C:\FoxInteractive\AvP.exe -lampcxtr -debug). Εφόσον τα ανωτέρω γίνουν σωστά, δίνε-



ται η δυνατότητα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο ~ να εμφανίζεται η κονσόλα διαλόγου στην οποία μπορείτε να εισαγάγετε τους κωδικούς που ακολουθούν.

- God: Προφανές.
- Light: Φωτίζεται η περιοχή γύρω από τον παίκτη (επιτέλους, πολύ σκοτεινό αυτό το παιχνίδι).
- Showfps: Εμφανίζει το frame rate.
- Showpolycount: Εμφανίζει τον μετρητή πολυγώνων.
- Gimme_charge: Μέγιστη ενέργεια για τον Predator.
- Marinebot: Δημιουργεί Marine ελεγχόμενο από τον Η/Υ.
- Predbot: Δημιουργεί Predator ελεγχόμενο από τον Η/Υ.
- Alienbot: Δημιουργεί Alien ελεγχόμενο από τον Η/Υ.
- Predalienbot: Δημιουργεί Predalien ελεγχόμενο από τον Η/Υ.
- Praetorianbot: Δημιουργεί Praetorian ελεγχόμενο από τον Η/Υ.
- Xenoborg: Δημιουργεί Xenoborg ελεγχόμενο από τον Η/Υ.
- Giveallweapons: Απόκτηση όλων των όπλων, πλήρη πυρομαχικών.
- Quicksave: Γρήγορο σώσιμο στο πρώτο slot.
- Quickload: Γρήγορο φόρτωμα από το πρώτο slot.
- Save x: Σώσιμο στο slot x (όπου x ένας αριθμός από το 1 έως το 8).
- Load x: Φόρτωμα από το slot x (όπου x ένας αριθμός από το 1 έως το 8).
- Motiontrackervolume x: Ορισμός του εύρους έρευνας του motion tracker (1.0=default).
- Motiontrackerspeed x: Ορισμός ταχύτητας παλμού του motion tracker, όπου x ένας αριθμός από το 1 έως το 16 (1=default).
- Crouchmode 1/0: Θέτει το crouch mode του alien στη θέση on/off.
- Timescale x: Ορισμός της ταχύτητας του παιχνιδιού, όπου x ένας αριθμός από το 0.1 έως το 1 (1=default, όσο μικρότερο το x τόσο πιο αργή η ταχύτητα).



RISK 2

Η μεταφορά στους υπολογιστές του πασίγνωστου επιτραπέζιου παιχνιδιού στρατηγικής Risk πέτυχε με τη δεύτερη προσπάθεια. Δυστυχώς, σε κάποιες μάχες μπορεί να καταντήσει ιδιαίτερα δύσκολο και να εκνευρίσει τους περισσότερους παίκτες, καθώς ο ελεγχόμενος από τον υπολογιστή αντίπαλος μπορεί



να ξεπαστρέψει το στρατό τους μέσα σε έναν μόνο γύρο. Σε αυτήν την περίπτωση υπάρχει ένα μικρό bug που, αν το εκμεταλλευθείτε, μπορείτε να επιστρέψετε στον προηγούμενο γύρο του παιχνιδιού και να ξαναεξετάσετε την κατάσταση για να καταφέρετε να οργανωθείτε καλύτερα. Συγκεκριμένα, πατήστε το πλήκτρο "menu" και κάνετε quit, έπειτα επιστρέψτε στο παιχνίδι και ως διά μαγείας θα βρεθείτε στον προηγούμενο γύρο (πριν από την καταστροφή του στρατού σας) και μάλιστα θα είναι η σειρά σας να παίξετε.

SUPERBIKE 2000

Τυπικά προσεγμένος, στα γνωστά επίπεδα της Electronic Arts, τίτλος που σίγουρα θα ενθουσίασε τους πολλούς Ελληνες θαυμαστές του κόσμου των μοτοσυκλετών. Σε αυτούς αφιερώνουμε τα δύο ακόλουθα κόλπα:

- Την ώρα που αγωνίζεστε πληκτρολογήστε **"APRILIA"**. Θα ακούσετε έναν ήχο και στη συνέχεια η μηχανή σας θα αποκτήσει τρομακτική ισχύ.



- Στο κεντρικό μενού πληκτρολογήστε **"OLDGOESTONEW"** και θα αποκτήσετε πρόσβαση σε όλους τους οδηγούς των ετών 1997-98.

TACHYON: THE FRINGE

Εμπρός στο δρόμο που χάραξε το Privateer. Το Tachyon: The Fringe, που θα το δούμε λίαν συντόμως στη χώρα μας, θα ενθουσιάσει τους φίλους των space sims. Οσοι πιστοί το αποκτήσετε θα είστε εφοδιασμένοι με τα απαιτούμενα "εργαλεία" για να αντιμετωπίσετε οποιοδήποτε εμπόδιο βρεθεί στο δρόμο σας.

Εχουμε και λέμε, λοιπόν. Πατώντας το πλήκτρο 7 του αριθμητικού πληκτρολογίου, εμφανίζεται στην οθόνη ένα παράθυρο διαλόγου. Σε αυτό εισάγονται οι ακόλουθες φράσεις για να ενεργοποιηθούν τα αντίστοιχα κόλπα:



- **I AM A CHEATER:** (Σώώώπα!), Ενεργοποίηση του cheat mode.
- **BOOM STICK:** Ολα τα αντικείμενα στη διάθεσή σας.
- **COME GET SOME:** Μεγιστοποίηση των πυρομαχικών.
- **DILITHIUM:** Μεγιστοποίηση της ενέργειας.
- **KESSEL RUN:** Βελτίωση του σκάφους σας.
- **ONE MILLION DOLLARS:** Οχι ακριβώς αυτό το ποσόν, μόνο 5.000 credits.
- **QUICKENING:** Ενεργοποίηση του god mode.
- **RAGTAG:** Ολα τα διαστημόπλοια στη διάθεσή σας.
- **THERE IS NO SPOON:** Για να κερδίσετε, απλώς επιστρέψτε στη βάση.

WET ATTACK

Η εκρηκτική Lula επιστρέφει και μας ξεσηκώνει. Αν θέλετε λοιπόν να τη σώσετε μια ώρα αρχύτερα, ώστε να σας συνοδεύσει στον παραδεισένιο πλανήτη της και να σας... εκφράσει την ευγνωμοσύνη της ;), δεν έχετε παρά να χρησιμοποιήσετε τα cheats που ακολουθούν.

Στο adventure κομμάτι του παιχνιδιού πληκτρολογήστε:

- **JACKPOT:** Για να αυξήσετε το απόθεμα του κουμπαρά σας κατά $1.000.000.
- **LIKEARABBIT:** Για να περνάει ο χρόνος 60 φορές γρηγορότερα από το κανονικό.
- **MAKEITFASTER:** Για να αυξηθεί η ταχύτητα του παιχνιδιού.

Στην 3D οθόνη των διαστημικών μαχών πληκτρολογήστε:

- **ARMAGEDDON:** Για να καταστραφούν τα διαστημόπλοια των αντιπάλων.
- **BOMBERMAN:** Για να καταστρέφονται τα διαστημόπλοια των αντιπάλων μόνο με ένα χτύπημα.
- **DIFFUSE:** Για να μην παθαίνει ζημιά το σκάφος σας.



- **FREEZE:** Για να "παγώσουν" όλα τα αντίπαλα σκάφη.
- **PEACE:** Για να τερματίσουν μια και καλή οι επιθέσεις των πειρατών.

Για να λειτουργήσουν τα προαναφερόμενα κόλπα, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει το patch v.1.0 και πριν από την πληκτρολόγηση να είναι το ScrollLock ενεργοποιημένο (βεβαιωθείτε ότι ανάβει το αντίστοιχο LED στο πληκτρολόγιο).

PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

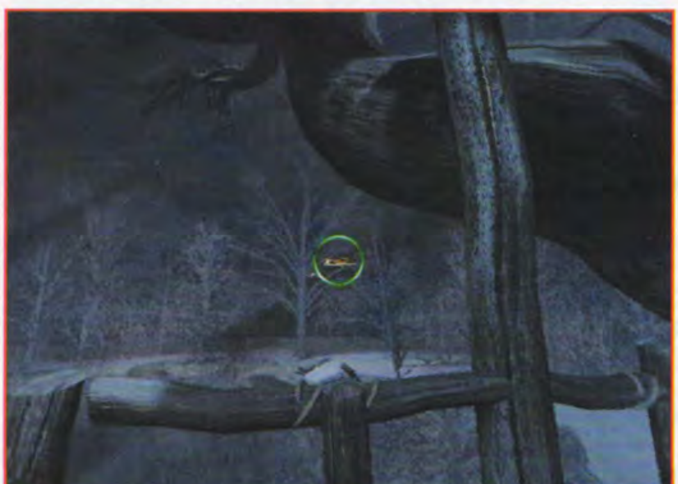
ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
688(I) HUNTER-KILLER	120
ABOMINATION	117
AGE OF WONDERS	116
AIRLINE TYCOON	119
ALIEN NATIONS	122
BATTLEZONE 2	115
BEETLE CRAZY CUP	123
CARNIVORES	113
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	116
CODENAME EAGLE	121
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	115
CUTTHROATS	115
DEER HUNTER 3	113
DELTA FORCE 2	114
DEMOLITION RACER	123
DESCENT: FREESPACE 2	115
DIE HARD TRILOGY 2	121
DISCIPLES: SACRED LANDS	120
DRIVER	115
EARTH 2150	123
EARTHWORM JIM 3D	121
EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE	121
EXPENDABLE	121
F22 LIGHTNING 3	122
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	115
FALCON 4.0	112
FIFA 2000	112
FINAL FANTASY VII	112, 115
FLANKER 2.0	116
FORCE 21	114
GANGSTERS	120
GORKY 17	120
GP 500	116
GRAND THEFT AUTO 2	112
HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA	117
HALF-LIFE: OPOSSING FORCE	114
HEAVY GEAR II	123
HOMEWORLD	123
HYPE, THE TIME QUEST	120
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE	113, 114
INTERSTATE '82	119
JAZZ JACKRABBIT: THE SECRET FILES	117
KINGPIN	120
LABYRINTH OF LIGHT	117
LEGO RACERS	113
LEGO ROCK RAIDERS	116
LUCKY LUKE	123
MAJESTY	122
MEAT PUPPET	119
MESSIAH	121, 122
MIGHT & MAGIC VI	115
MIGHT & MAGIC VII	123
MOB RULE	119
MORTYR	116
MOTO RACER 2	123
NBA INSIDE DRIVE 2000	121
NBA LIVE 2000	112
NEED FOR SPEED 4	113
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123
NERF ARENA BLAST	117
NHL 2000	112
NOCTURNE	113
NOX	119
ODT: ESCAPE OR DIE TRYING	121
OUTCAST	123
PANZER COMMANDER	117
PANZER GENERAL IIID ASSAULT	120
PHARAOH	114, 115
PLANESCAPE: TORMENT	119, 121
QUAKE 3 ARENA	114
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	114
RAYMAN 2	120
RECOIL	119
RESIDENT EVIL 2	115
REVENANT	114
ROLLERCOASTER TYCOON	119
SEVEN KINGDOMS 2	117
SHADOW COMPANY	114
SINISTAR UNLEASHED	120
SLAVE ZERO	117
SOLDIER OF FORTUNE	121
SOLDIER OF FORTUNE (DEMO)	117
SOUTH PARK RALLY	122
SPEED BUSTERS	122
STAR TREK: ARMADA	122, 123
STAR TREK: HIDDEN EVIL	114
STAR WARS: FORCE COMMANDER	122
STARLANCER	123
SUPREME SNOWBOARDING	120
SWAT 3	113
TARZAN	114
THE SIMS	117
THIEF 2: THE METAL AGE	121
TOM CLANSY'S SSN	121
TOMB RAIDER 4	114
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	122
TOY STORY 2	116
TRICK STYLE	122
TZAR (DEMO)	117
ULTIMA IX: ASCENSION	119
UNREAL TOURNAMENT	113
URBAN CHAOS	115
VIRUS 2000	117
WARGAMES	119
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	120
WARZONE 2100	122
WHEEL OF TIME	116
WORLD WAR II: G.I.	117

Dracula (résurrection)

Σε αυτό το τεύχος σάς παρουσιάζω με μεγάλη υπερηφάνεια τη λύση του Dracula: Résurrection. Βέβαια, έρχεται λίγο καθυστερημένα σε σχέση με την κυκλοφορία του παιχνιδιού, αλλά, όπως λέει και ο αρχαίος φιλόσοφος John John Πατρίκιος από τα βάθη της Μιλήτου, "κάλλιο αργά, παρά αργότερα". Εχει δεν έχει δίκιο ο John John, απολαύστε τη λύση, η οποία θα ξεκαθαρίσει όλες τις απορίες σας για το κορυφαίο αυτό adventure.

του Νίκου Κόντη
darktemplar@alloymail.com

Μετά το Torment, αξιαγάπητοι φίλοι μου, τα πάντα είναι -ή μου φαίνονται- πολύ πιο εύκολα. Το Dracula: Résurrection είναι ένα σχετικά απλό παιχνίδι χωρίς περίπλοκες ενέργειες, καθώς μπορείτε να το χειριστείτε μόνο με το mouse, εάν εξαιρέσουμε βέβαια τη χρήση του Escape που μας πηγαίνει στο κεντρικό μενού και του Space (bar) που περνά τα βίντεο του παιχνιδιού. Πριν να ξεκινήσω τη λύση, θα σας δώσω μία μικρή συμβουλή: Οσοι έχετε οθόνες μιας κάποιας ηλικίας θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα με τη φωτεινότητα του παιχνιδιού. Πολλές φορές αναγκάστηκα να βάλω 100% contrast και brightness για να καταφέρω να ξεπεράσω ορισμένες δυσκολίες (λέγε με κρυμμένα items κ.λπ.). Κάποια στιγμή, βέβαια, κατέληξα να παίζω μόνο με 100%, αφού βαρέθηκα να αλλάζω ρυθμίσεις. Αυτά τα ολίγα. Προχωρώ στη λύση.



Ευρισκόμενοι επάνω στο δέντρο, θα χρησιμοποιήσουμε τη σφεντόνα για να αναστατώσουμε τα πουλιά.

ΝΥΧΤΟΠΕΡΠΑΤΗΜΑΤΑ

Ξεκινάτε φάτσα κάρτα μπροστά στο Inn. Μην προχωρήσετε προς αυτό όμως, καθώς έχουμε άλλες δουλίτσες να κάνουμε. Γυρίστε 180 μοίρες την κάμερά σας και προχωρήστε μπροστά έως ότου βρείτε τις δύο πινακίδες. Ακολουθήστε το αριστερό μονοπάτι, εκείνο δηλαδή που έχει την ταμπέλα PONS. Στις επόμενες πινακίδες περπατήστε το μονοπάτι που είναι κάτω από την πινακίδα "CUMETERIUM". Καθώς προχωρείτε θα συναντήσετε άλλες δύο πινακίδες. Ακολουθήστε το μονοπάτι που υποδεικνύει η CALVARIUM. Προχωρώντας στο σκοτεινό και στενό μονοπάτι θα βρεθείτε σε μία παράξενη πέτρινη πλατφόρμα, η οποία στο κέντρο έχει έναν ξύλινο σταυρό. Περπατήστε γύρω γύρω και στη βάση της θα βρείτε μία σφεντόνα. Τσιμπήστε τη και τρέξτε όσο πιο γρήγορα πίσω στην προηγούμενη διασταύρωση. Από εδώ πάρτε το δρομάκι που πάει στο CUMETERIUM. Θα φτάσετε μπροστά στις πύλες ενός νεκροταφείου (χμμμ). Μπείτε μέσα και προχωρήστε τρεις οθόνες μπροστά, μία αριστερά και πάρτε από τον τοίχο το Pick Axe. Τώρα γυρίστε μπρος πίσω και μία οθόνη πριν να βγείτε από τις πύλες στρίψτε αριστερά. Σταθείτε μπροστά στον τάφο, πάνω από τον οποίο στροβιλίζεται μία παράξενη, μαγική μπλε ομίχλη. Από το inventory επιλέξτε το Pick Axe και κάνετέ το κλικ στον τάφο. Αφού τον ανοίξετε, πάρτε από μέσα το δαχτυλίδι που έχει το σχήμα του δράκου. Βγείτε από το νεκροταφείο, επιστρέψτε στη διασταύρωση και ακολουθήστε το μονοπάτι, το οποίο δεν έχει καμία πινακίδα. Στην επόμενη διχάλα του δρόμου ακολουθήστε το δρομάκι προς PONS. Προχωρήστε τέσσερις οθόνες ευθεία. Θα δείτε έναν άσχημο, αξύριστο, άλουστο και μονόφθαλμο τυπά που δεν θα σας αφήνει να περάσετε (τύφλα να 'χει ο Κουασιμόδος, δηλαδή). Κάνετε στροφή 181 μοιρών :) και διαλέξτε το δεξί δρομάκι (το αντίθετο από εκείνο που σας έφερε



εδώ). Προχωρήστε όλο ευθεία και, μόλις περάσετε το φράχτη στα δεξιά σας, μπείτε στο...

ΠΑΝΔΟΧΕΙΟ

Απολαύστε το σχετικά μεγάλο βίντεο και μετά τα καλώς ήρθατε της μαγείρισσας μιλήστε στον παππού που μπεκρουλιάζει δίπλα στην πόρτα και ρωτήστε τον για το δρόμο προς τον πύργο, το δαχτυλίδι του δράκου που βρήκατε και, τέλος, τη σφεντόνα. Επίσης, μιλήστε στη μαγείρισσα στο βάθος πάλι για τον τρόπο με τον οποίο θα πάτε στον πύργο και για το παράξενο δαχτυλίδι σε σχήμα δράκου που βρήκατε. Προς το παρόν δεν έχετε άλλη δουλειά να κάνετε στο πανδοχείο, οπότε βγείτε από αυτό.

Μόλις βγείτε από την ταβέρνα, προχωρήστε τρεις οθόνες ευθεία έως ότου συναντήσετε τις πινακίδες. Ακολουθήστε το δεξί μονοπάτι προς LACUS. Στο επόμενο σταυροδρόμι (θα το συναντήσετε μία οθόνη μετά το προηγούμενο) πηγαίνετε αριστερά και μετά όλο ευθεία μέχρι το σπίτι, όπου θα φάτε "πόρτα" από τον αλήτη που σας έσπρωξε όταν είχατε πρωτομπεί στο πανδοχείο (θα του δείξω εγώ, θα δει τι έχει να πάθει). Γυρίστε 180 μοίρες, προχωρήστε μπροστά μία οθόνη και αμέσως μετά αριστερά προς το μεγάλο δέντρο. Σκαρφαλώστε επάνω και παρατηρήστε τα πουλιά που πετάνε ανέμελα. Χρησιμοποιήστε τη σφεντόνα πάνω στα πουλιά, τα οποία θα τρομάξουν και θα τραβήξουν την προσοχή του κακού που σας εμπόδισε προ ολίγου. Κατεβείτε σβέλτα από το δέντρο και επιστρέψτε στην είσοδο του σπιτιού. Στα αριστερά βρίσκεται ακουμπισμένο στον ξύλινο τοίχο ένα ωραίο καλοζυγισμένο ρόπαλο. Πάρτε το. Προχωρήστε ακόμα μία οθόνη μπροστά και θα δείτε τον τύπο να σας έχει γυρισμένη -προκλητικά, θα έλεγα- την πλάτη. Οπότε, ως καλός και τίμιος πολεμιστής που είστε, βγάλτε το ρόπαλο από το inventory και χρησιμοποιήστε το επάνω του, όχι με πολλή δύναμη όμως :). Αφού τον



Παίρνοντας μάτι τον δεύτερο κακό, θα τον καλέσετε με τη μελωδία της φλογέρας (και ουχί της ευτυχίας).

κάνετε μετά τον κρομμυδιών, πάρτε μέσα από το βαρέλι τον αυλό και από την αποβάθρα το μαχαίρι που είναι καρφωμένο στο βαρέλι. Δεν υπάρχει τίποτε άλλο να κάνετε (προς το παρόν), οπότε επιστρέψτε στις πινακίδες και ακολουθήστε εκείνη που λέει AUREAL CORONAE CAUPONA. Μπείτε στο πανδοχείο και ρωτήστε τον μπεκρή για το φλάουτο που βρήκατε. Θα σας πει ότι το χρησιμοποιούν οι κακοί για να κάνουν σήματα. Προχωρήστε προς τα μέσα και ρωτήστε και τη μαγείρισσα για το φλάουτο. Θα σας πει περίπου τα ίδια. Τώρα γυρίστε μπρος πίσω και κατεβείτε τις σκάλες αριστερά από την κουζίνα, ανοίξτε την πόρτα και, αφού κατεβείτε τις σκάλες του κελαριού μία οθόνη μπροστά και στα δεξιά σας, ανοίξτε την πόρτα και από μέσα πάρτε το τηλεσκόπιο. Ανεβείτε πάλι στο ισόγειο. Τώρα ανεβείτε τις σκάλες που βρίσκονται δίπλα στην κουζίνα. Αφού τις ανεβείτε, ύστερα από τέσσερις οθόνες θα βρεθείτε μπροστά σε μία ξύλινη πόρτα. Ανοίξτε τη και θα μπείτε στο δωμάτιο. Εχοντας την πλάτη σας στην πόρτα, κινηθείτε δύο οθόνες ευθεία, στρίψτε αριστερά και κάνετε κλικ στο κομοδίνο. Θα παρακολουθήσετε ένα βίντεο, όπου σπρώχνετε το κομοδίνο στην απέναντι γωνία από αυτήν στην οποία ήταν. Σταθείτε μπροστά στο κομοδίνο και κάνετε ένα βήμα μπροστά, ούτως ώστε να ανεβείτε επάνω του. Κοντά στο ταβάνι θα δείτε ένα άσπρο στρογγυλό χερούλι. Πάρτε το, γυρίστε το 180 μοίρες και χρησιμοποιήστε το επάνω στην καταπακτή. Αφού τοποθετηθεί, κάνετε δύο φορές κλικ και θα ανεβείτε.

Στο νέο δωμάτιο κατευθυνθείτε μία οθόνη μπροστά και χρησιμοποιήστε το τηλεσκόπιο επάνω στο τρίποδο. Θα δείτε μέσα από το τηλεσκόπιο τον κακάσχημο τύπο που δεν σας άφησε να περάσετε τη γέφυρα. Επιλέξτε το μουσικό όργανο (αυλό) από το inventory και κάνετέ το κλικ επάνω στον τύπο. Καθώς, λοιπόν, θα παίζετε τη μελωδία αυτός θα ψαρώσει και θα έρθει τρέχοντας κάτω ακριβώς από το δωμάτιο όπου είστε. Βγείτε από την "όραση" του τηλεσκοπίου, προχωρήστε μία οθόνη ευθεία, κάνετε zoom στο τεντωμένο σχοινί και χρησιμοποιήστε το μαχαίρι για να το κόψετε. Στέλνετε, λοιπόν, και αυτόν τον κακό στους προγόνους του, και για πρώτη φορά στα χρονική διαψεύδεται η παροιμία "κακό σκυλί ψόφο δεν έχει" :). Κατευθυνθείτε προς την έξοδο/καταπακτή και, προτού κατεβείτε, κοιτάξτε μέσα από την τρύπα στον απέναντι ακριβώς από εσάς τοίχο. Τώρα κατεβείτε στο δωμάτιο και ετοιμαστείτε για να αντιμετωπίσετε τον Dracula! Χεχε, πλάκα σάς έκανα! Απλώς θα μπει στο δωμάτιό σας πανικοβλημένη η μαγείρισσα του Inn, λέγοντάς σας ότι πάει να κλειδώσει την κεντρική πόρτα του πανδοχείου, διότι θα έρθουν οι φίλοι του τύπου που σκοτώσατε (βέβαια, αυτή δεν γνωρίζει ότι εσείς κάνατε αυτή τη βρωμοδουλειά).

Τώρα ανοίξτε την πόρτα από την οποία μπήκε η μαγείρισσα και προχωρήστε τέρμα κάτω στο διάδρομο-μπαλκόνι. Κατεβείτε από το άνοιγμα του σπασμένου πατώματος. Προχωρήστε μπροστά και αρι-



Εδώ τα πράγματα είναι απλά. Κάνετε κλικ στα ζώδια με τη σειρά που τα σημειώνω και θα ανοίξει η μυστική πόρτα.

στερά και πάρτε από το πτώμα του κακού τα κλειδιά.

Κατευθυνθείτε προς τη γέφυρα και προσπαθήστε να περάσετε. Δυστυχώς, στην προσπάθεια θα μείνετε, καθώς οι μυστικές δυνάμεις του σκότους δεν σας αφήνουν να περάσετε :(. Αμέσως μετά το σχετικό βίντεο γυρίστε 180 μοίρες μία οθόνη ευθεία και μετά ακολουθήστε το δεξί δρομάκι. Σταματήστε μπροστά στο πηγάδι, το οποίο είναι κλειδωμένο. Ανοίξτε το με ένα από τα δύο κλειδιά που πήρατε από τον νεκρό προηγουμένως. Κατεβείτε στο εσωτερικό του πηγαδιού και προχωρήστε όλο ευθεία, ανεβείτε τις σκάλες και τέρμα πάνω πάρτε τη λάμπα και δείτε μέσα από τον τοίχο το κρεμασμένο πτώμα! Κατεβείτε τις σκάλες, στρίψτε αριστερά και ευθεία ως τη σκοτεινή "πόρτα". Κάνετε zoom στη δεξιά πλευρά της πόρτας και τοποθετήστε τη λάμπα εκεί. Τώρα "ίδωμεν το φως το αληθινό". Πάρτε το σκοινί με το Grappling Hook. Δεν υπάρχει τίποτε άλλο να κάνετε εδώ, οπότε φεύγετε από το πηγάδι. Επιστρέψτε στο πανδοχείο. Η κεντρική πόρτα είναι κλειδωμένη. Μπείτε, λοιπόν, από εκεί από όπου είχατε κατεβεί πριν από λίγο (παραδίπλα από το πτώμα του κακού που πλέον έχει εξαφανιστεί). Μόλις φτάσετε στο άνοιγμα, χρησιμοποιήστε το σκοινί με το Grappling Hook για να ανεβείτε.



Πλησιάζοντας στο σπίτι πρέπει να πάρετε το ρόπαλο για να ρίξετε αναίσθητο τον κακό.

Μπείτε στο δωμάτιο, βγείτε από την άλλη πόρτα και κατεβείτε στο ισόγειο. Ρωτώντας τη μαγείρισσα πώς μπορείτε να πάτε στο κάστρο τώρα που κατέρρευσε η γέφυρα, θα πληροφορηθείτε κάτι για ένα μυστικό πέρασμα που είχε βρει ο σύζυγός της. Δυστυχώς, ξέρει μόνο αυτά, αλλά θα σας δώσει ένα κλειδί το οποίο ανοίγει το κλειδωμένο συρτάρι που βρίσκεται μέσα στην ντουλάπα, ακριβώς από πίσω σας. Αφού ανοίξετε το συρτάρι (με το κλειδί που θα πάρετε από τη μαγείρισσα), πάρτε τον αναπτήρα και ένα νέο κλειδί και διαβάστε το ημερολόγιο του νεκρού άντρα της μαγείρισσας. Θα μάθετε για έναν νέο υπόγειο "δρόμο" προς το κάστρο του Δράκουλα. Καιρός να ρωτήσετε και το γέρο δίπλα στην πόρτα τις δύο νέες ερωτήσεις που μπορείτε να του κάνετε. Δεν θα σας πει τίποτα σπουδαίο. Κάνετέ το έτσι, για την ατμόσφαιρα :).

Προχωρήστε προς την κουζίνα και στρίψτε αριστερά προς το κελάρι. Αφού ανοίξετε την πόρτα, κοιτάξτε κάτω χαμηλά στη μικρή εσοχή και ανάψτε με τον αναπτήρα το κερί. Κατεβείτε τις σκάλες και προχωρήστε στο βάθος του δωματίου. Σταθείτε μπροστά στο μεγάλο βαρέλι και θα δείτε μία κλειδαριά κοντά στο κέντρο του. Εκεί χρησιμοποιήστε το κλειδί που βρήκατε στο συρτάρι της ντουλάπας, από τον επάνω όροφο. Μόλις ανοίξει, θα δείτε έναν μηχανισμό δύο γραναζιών. Εκεί χρησιμοποιήστε το Dragon Ring. Αφού κάνει τις περιστροφές του, πάρτε το πίσω και κάνετε ένα κλικ μπροστά (θα υπάρχει το βελάκι που δείχνει ευθεία). Πλέον θα βρίσκεστε στα....



Η γριά μάγισσα. Πολλή ασχήμια, βρε παιδάκι μου!

ΞΕΧΑΣΜΕΝΑ ΤΟΥΝΕΛ

Περπατήστε ευθεία, έως ότου βρείτε το βαγόνι (το 666 είναι γραμμένο επάνω του). Δεξιά τού βαγονιού παρατηρήστε ότι έχει γίνει κατολίσθηση. Αρα πού πάμε; Οχι ευθεία, αλλά αριστερά για τρεις οθόνες. Μπροστά σας βρίσκεται (άλλη μία) κλειστή πόρτα. Στον τοίχο δεξιά ανοίξτε την εσοχή και ξαναχρησιμοποιήστε το δαχτυλίδι στα γρανάζια. Θα ανοίξει η κλειστή πόρτα. Βγείτε έξω. (Μην ξεχάσετε να πάρετε το δαχτυλίδι, έτσι;)

Βρίσκεστε πάλι στα σκοτεινά δρομάκια, μέσα στο νυχτέρι και το τσουχτερό αγιάζι. Ολο ευθεία θα βρείτε δύο πινακίδες. Ακολουθήστε το μονοπάτι προς LACUS. Προχωρήστε προς το σπίτι και ανοίξτε την κλειστή πόρτα με το τελευταίο κλειδί που έχει μείνει στο inventory σας. Μέσα στο μικρό δωμάτιο κοιτάξτε στη "βάση" των βαρελιών και πάρτε το λοστό. Το αποτέλεσμα θα είναι να πέσουν τα βαρέλια τα οποία στηρίζονταν από αυτόν. Μπείτε στο ασανσέρ και χρησιμοποιήστε το άσπρο χερούλι (που ακόμα έχετε) στα πτυσσόμενα κάγκελα του ασανσέρ και εν συνεχεία κλείστε τα. Εδώ έχουμε μία περιπετειώδη πτώση με το ασανσέρ, από την οποία θα βγείτε ζωντανοί (το βρήκα λίγο τραβηγμένο, αλλά.... κάνω την πάπια). Περπατήστε αριστερά. Αφού βγείτε, θα βρείτε κάτι αλυσίδες ενωμένες. Εκεί χρησιμοποιήστε το λοστό και θα τα κάνετε όλα "γης μαδιάμ". Ορίστε, πείτε μου τι καταλάβατε τώρα! Ας το καταπιώ και αυτό. Αμέσως μετά το καταστροφικό βίντεο, γυρίστε την κάμερα 180 μοίρες. Στα πόδια σας δεξιά πάρτε το ξύλινο δοκάρι [δεν είναι από κάποιο τέρμα:)]. Ξαναγυρίστε 180 μοίρες την κάμερα και προχωρήστε στο χείλος του "γκρεμού" (μπροστά και αριστερά, δηλαδή). Απέναντί σας θα βλέπετε ένα σκοτεινό πέρασμα, στο οποίο δεν μπορείτε να περάσετε λόγω του χάσματος που βρίσκεται "ανάμεσά σας". Εκεί χρησιμοποιήστε το δοκάρι που πήρατε προηγουμένως και προχωρήστε ευθεία.

Στο δωμάτιο που βρίσκεστε προσέξτε στα αριστερά ότι υπάρχουν κάποιες πέτρες στοιβαγμένες. Σταθείτε μπροστά τους και χρησιμοποιώντας το λοστό, θα τις ρίξετε. Από το σκελετό που ήταν κρυμμένος από πίσω πάρτε το αρι-

στερό του χέρι (όπως τον βλέπετε εσείς). Επειτα κάνετε ένα βήμα μπροστά για να έρθετε πιο κοντά στα κάγκελα. Με τον αναπτήρα ανάψτε τη λάμπα που βρίσκεται πίσω από τα κάγκελα. Έχοντας άπλετο φως κοιτάξτε στο πάτωμα πίσω από τα κάγκελα και θα δείτε ένα μακρύ σιδερένιο αντικείμενο. Μπορείτε να το πάρετε μόνο με την βοήθεια του χεριού του σκελετού που είχατε πάρει προ ολίγου. Γυρίστε 180 μοίρες και βγείτε από το δωμάτιο από την έξοδο που υπάρχει μπροστά και στα αριστερά σας, στο βάθος.

Αφού παρακολουθήσετε το σχετικό βιντεάκι της καθόδου σας, θα βρεθείτε μπροστά σε μια γέφυρα, η οποία είναι σπασμένη και δεν μπορείτε να την περάσετε. Αριστερά σας, όμως, βρίσκονται κάτι αλυσίδες. Εκεί βάλτε το σιδερένιο αντικείμενο με τις δύο λαβές και ο ήρωάς μας θα γίνει μία φθηνή απομίμηση του Indiana Jones. Στα δεξιά σας βρίσκεται μία σιδερένια πόρτα που δεν μπορείτε να ανοίξετε. Επειδή όμως δεν μπορεί να γίνει τίποτα με αυτή την πόρτα, ακριβώς απέναντί της υπάρχουν κάτι απόκρημνες σκάλες που οδηγούν προς τα κάτω. Κατεβείτε τες με προσοχή. Εδώ υπάρχει άλλη μία σιδερένια κλειστή πόρτα, η οποία επίσης δεν ανοίγει, οπότε γυρίστε μπρος πίσω και ΜΗΝ ανεβείτε τις σκάλες (αριστερά σας, που μόλις έχετε κατέβει), αλλά κατεβείτε αυτές που ίσα ίσα φαίνονται (στα δεξιά).

Μετά το σχετικό βίντεο της καθόδου, περπατήστε μέχρι το τραπέζι και μετά κάνετε αριστερά και προχωρήστε στο σκοτεινό τούνελ. Στο επόμενο δωμάτιο που θα βρεθείτε θα παρατηρήσετε ότι στο πάτωμα υπάρχουν δύο ράγες για βαγόνια. Εσείς ακολουθήστε τη δεξιά που ανηφορίζει και προχωρήστε τέρμα μέχρι τον τοίχο για να μπείτε στο βαγόνι. Οταν μπείτε στο βαγόνι και δεν μπορείτε να περπατήσετε άλλο, θα βλέπετε μπροστά σας τον τοίχο με μία λάμπα. Στρίψτε την κάμερα 180 μοίρες και κάτω στα αριστερά του βαγονιού ελευθερώστε το μοχλό του τρένου. Μετά το χαρούμενο βίντεο στο οποίο θα είστε καβάλα στο βαγονάκι, κάνετε μία οθόνη μπροστά, γυρίστε δεξιά και κοιτάξτε προς τα πάνω. Από εκεί πάρτε το παράξενο σίδερο που μοιάζει με γάντζο. Τώρα ανεβείτε στο παλιό δωμάτιο και πάλι ακολουθήστε το δρομάκι αριστερά από το τραπέζι. Μόλις φτάσετε για δεύτερη φορά στο δωμάτιο με τις ράγες, περπατήστε δύο οθόνες ευθεία και κάνετε zoom στο μοχλό δίπλα στις ράγες. Εκεί χρησιμοποιήστε το γάντζο που πήρατε προηγουμένως. Τώρα, απλώς χρησιμοποιήστε το μοχλό και θα αλλάξουν θέση οι ράγες των βαγονιών. Γυρίστε μπρος πίσω και επιστρέψτε (ανεβαίνοντας τις σκάλες) στο δωμάτιο με το τραπέζι και πηγαίνετε εκεί από όπου είχατε πάρει το γάντζο - θα είσαστε, δηλαδή, μέσα στο βαγονάκι. Κάτω αριστερά σας (λίγο δύσκολο να τον εντοπίσετε) βρίσκεται ο μοχλός του βαγονιού. Ελευθερώστε τον και θα δείτε ένα από τα μεγαλύτερα βίντεο στο παιχνίδι (αν εξαιρέσουμε τερματισμό και εισαγωγή), όπου ο ήρωας διανύει μία τεράστια απόσταση καβάλα στο βαγόνι, κάτω από πανέμορφες υπόγειες περιοχές.

Αφού πηδήξετε από το βαγόνι και αυτό γκρεμοτσακιστεί, περπατήστε μία οθόνη μπροστά, γυρίστε αριστερά και μετακινήστε την πόρτα, η οποία φράζει ένα κρυφό πέρασμα. Κατεβείτε τις σκάλες. Θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με μία παράξενη μηχανή με τεράστια γρανάζια. Προχωρήστε μπροστά, αριστερά και κάνετε κλικ στον κυλινδρικό μοχλό με το σχήμα του δράκου. Αφού ανοίξει, βάλτε μέσα το δαχτυλίδι του δράκου και θα ενεργοποιηθεί ένας μηχανισμός. Πάρτε το δαχτυλίδι και ανεβείτε τις σκάλες. Κινηθείτε μία οθόνη ευθεία προς το σημείο που έχει πέσει το βαγόνι και στη βάση του αριστερού ξύλου του στηρίγματος του τούνελ ανάψτε τη λάμπα με τον αναπτήρα. Αφού το κάνετε αυτό, μπορείτε να την πάρετε. Περπατήστε όλο ευθεία επάνω στις ράγες και θα δείτε ότι κοντά στη μέση, όταν πάτε να περάσετε στην άλλη πλευρά, εμφανίζονται πολλές νυχτερίδες που εμποδίζουν το πέρασμά σας (σχετικό βίντεο). Πώς θα τις βγάλετε από τη μέση τώρα....

Επιστρέψτε στο σημείο όπου η ράγες εφάπτονται στη γη και να έχετε μπροστά σας το κυκλικό άνοιγμα στο έδαφος (εκεί που έπεσε το βαγόνι σας και είχε μέσα και το βαρέλι με το πετρέλαιο). Επιλέξτε την αναμμένη λάμπα από το inventory σας και χρησιμοποιήστε τη στην αριστερή πλευρά από τις ράγες. Η φωτιά που θα δημιουργηθεί θα διώξει τις νυχτερίδες και θα κατορθώσετε να περάσετε το άνοιγμα.

Μόλις φτάσετε στο απέναντι άνοιγμα κατευθυνθείτε αριστερά, ανεβείτε τις μικρές σκάλες και χρησιμοποιήστε το μοχλό, ο οποίος βρίσκεται σχετικά χαμηλά. Εδώ θα σας ζητηθεί το δεύτερο CD του παιχνιδιού. Βάλτε το και πλέον είστε στην τελευταία μεγάλη τοποθεσία του παιχνιδιού, το...

ΚΑΣΤΡΟ

Θα βρεθείτε σε μία τοποθεσία του κάστρου που θυμίζει νεκροταφείο. Περπατήστε όλο ευθεία. Στα αριστερά σας βρίσκονται κάτι



Από τα αριστερά προς τα δεξιά τα σχήματα των τριών ζωδίων που πρέπει να επιλέξετε στον πίνακα, λίγο πιο μετά.



Εδώ κρέμεται το κάδρο στην κρεβατοκάμαρα.



Τοποθετώντας στη σωστή θέση το Dragon Ring παρατηρήστε τα δύο νούμερα.

φαρδιές πέτρινες σκάλες, τις οποίες "φυλάνε" δύο μικρά μαρμάρινα αγαλματίδια λύκων. Συνεχίστε δεξιά δύο οθόνες και μπείτε στην ανοιχτή πόρτα. Υπάρχουν σκάλες στροβιλιστές που οδηγούν προς τα επάνω και κάτω. Ακολουθήστε τις τελευταίες. Η πόρτα μπροστά σας είναι κλειστή. Για να την ανοίξετε χρησιμοποιήστε (για ακόμη μία φορά) το Dragon Ring στα γρανάζια δίπλα στην πόρτα (μην ξεχάσετε μετά να πάρετε πίσω το Ring). Μπείτε στο σκοτεινό δωμάτιο, προχωρήστε γύρω γύρω από τα κάγκελα και ανάψτε με τον αναπτήρα το σβηστό λυχνάρι που κρέμεται από τη δεύτερη κολόνα. Παρακολουθήστε το σχετικό βίντεο με τη γριά μάγισσα και αμέσως μετά ρωτήστε τη για τη γυναίκα σας. (Mina, my love, where are you?) Βγείτε από το δωμάτιο αυτό και ανεβείτε τις σκάλες.

Μη βγείτε έξω στο νεκροταφείο, αλλά συνεχίστε προς τα επάνω. Ακριβώς απέναντί σας βρίσκεται μία κλειστή πόρτα. Γυρίστε 180 μοίρες και θα δείτε τη γριά μάγισσα. Κάνετε κλικ επάνω της και θα σας ανοίξει την πόρτα. Μπείτε μέσα. Η πόρτα πίσω σας θα κλείσει. Βρίσκεστε στο κεντρικό σαλόνι του κάστρου. Κινηθείτε προς το κέντρο του σαλονιού (δίπλα σας υπάρχουν σωροί από σκουπίδια και κομμάτια από πέτρες, ξύλα και σίδερα). Προχωρήστε προς την αψίδα, κατεβείτε τα λιγοστά σκαλάκια και από την πόρτα πάρτε τα κλειδιά. Γυρίστε 180 μοίρες και ανεβείτε τις μεγάλες πέτρινες σκάλες. Μπείτε στην πόρτα ακριβώς απέναντι. Θα βρεθείτε σε έναν μικρό διάδρομο. Κατεβείτε τα σκαλάκια και ανοίξτε την πόρτα αριστερά.

Εδώ είναι η κρεβατοκάμαρα. Σταθείτε μπροστά στο μεγάλο κρεβάτι και κάνετε κλικ στο ξύλινο έπιπλο. Χρησιμοποιήστε το και πάρτε την κόκκινη σφαίρα. Συνεχίστε στα ενδότερα του δωματίου και πάρτε από το μπαούλο τον πίνακα και μέσα από τα βιβλία τον κρυστάλλινο φακό. Επιστρέψτε στην πόρτα από την οποία μπήκατε στο δωμάτιο και στο διπλανό τοίχο θα παρατηρήσετε ότι υπάρχει μία ακόμα πιο μικρή. Μπείτε εκεί. Είστε στον επάνω όροφο της βιβλιοθήκης. Προχωρήστε δεξιά μία οθόνη και μπείτε στη μικρή πορτούλα. Εκεί χρησιμοποιήστε τον ασημένιο μοχλό. Βγείτε από το δωμάτιο αυτό, επιστρέψτε στην κρεβατοκάμαρα και από εκεί βγείτε από την άλλη πόρτα (τη μεγάλη). Θα βρεθείτε στον όροφο που βρίσκεται πάνω από το σαλόνι. Μην κατεβείτε τις σκάλες. Κατευθυνθείτε αριστερά και μέσα στην πόρτα που βρίσκεται στη γωνία. Κατεβείτε τις σκάλες και κινηθείτε όλο ευθεία προς την κλειστή πόρτα, η οποία ανοίγει μόνο με τα κλειδιά που πήρατε προηγουμένως. Θα βγείτε πάλι στο νεκροταφείο, στην κορυφή της σκάλας, τη βάση της οποίας φυλάσσουν τα δύο αγαλματίδια λύκων. Κατεβείτε τις σκάλες και επιστρέψτε στη γριά μάγισσα, προκειμένου να τη ρωτήσετε για την κόκκινη μπάλα. Αυτή θα τη μετατρέψει με ξόρκια σε κρυστάλλινη και μαγική!

Φύγετε από τη γριά, ανεβείτε τις σκάλες και βγείτε στο νεκροταφείο. Από εκεί, όπως είχατε έρθει προηγουμένως, επιστρέψτε στην κρεβατοκάμαρα. Μόλις μπείτε, στραφείτε αριστερά και προχωρήστε μία οθόνη. Ψηλά στον τοίχο τοποθετήστε το κάδρο. Σταθείτε τώρα μπροστά στο ξύλινο έπιπλο και τοποθετήστε την κρυστάλλινη σφαίρα. Σημειώστε τα σχήματα των καρτών που βλέπετε από τον πίνακα [ή δείτε τα από το σχετικό Screenshot :)]. Κατευθυνθείτε προς το τζάκι (μία οθόνη), γυρίστε πάλι προς το ξύλινο έπιπλο, κάνετε κλικ επάνω του και ανοίξτε το συρτάρι. Δείτε από τα προηγούμενα σχήματα του πίνακα ποια ζώδια αντιστοιχούν. Τώρα στραφείτε προς το τζάκι και κάνετε κλικ στον πίνακα που βρίσκεται επάνω από αυτό. Πατήστε τα ζώδια με τη σειρά που τα είχατε δει στον πίνακα (αν μπερδευτείτε, υπάρχει σχετική screenshot με τη σειρά με την οποία πρέπει να τα πατήσετε).

Ύστερα από όλη αυτή τη σπαζοκεφαλιά, θα ανοίξει μία μυστική πόρτα στο δωμάτιο. Μπείτε και προχωρήστε όλο ευθεία. Στα αριστερά της ημικυλινδρικής επιφανείας του τοίχου χρησιμοποιήστε το Dragon Ring (μην ξεχάσετε να το μαζέψετε μετά). Θα μετακινηθεί το άγαλμα. Πάρτε το Dagger. Βγείτε από τη Secret Door και προχωρήστε ακριβώς απέναντι στη μικρή πόρτα που οδηγεί στο δεύτερο όροφο της βιβλιοθήκης. Αφού ανοίξετε την πόρτα, προχωρήστε όλο ευθεία και μπείτε στην επόμενη πόρτα. Εδώ είναι η βιβλιοθήκη, κύριοι, και έχει αρκετά καλούς γρίφους να λύσετε. Αρχικά, με το που μπαίνετε, υπάρχει στα δεξιά σας μία σκάλα. Κοιτάξτε πάνω πάνω και διαβάστε το σημείωμα που θα πέσει. Αμέσως μετά το απειλητικό ραβασάκι του Dracula, θα βρεθείτε καβάλα στη σκάλα. Μετακινήστε την αριστερά χρησιμοποιώντας μία φορά το μικρό μοχλό (και να θέλατε δεύτερη δεν μπορείτε).

Κατεβείτε τη σκάλα και πηγαίνετε μπροστά στο τραπέζι. Μετακινήστε τη μικρή σιδερένια υδρόγειο και θα δείτε έναν χάρτη. Εκεί κάνετε zoom και όσο πιο κάτω και αριστερά γίνεται. Χρησιμοποιήστε το Dragon Ring (σχετική screenshot). Θα δείτε ότι με τα "χέρια" του σας δείχνει δύο νούμερα. Σημειώστε τα. Στην πλευρά της βι-



Έχοντας ανοίξει το γενεαλογικό δέντρο του Dracula στο ξύλινο γραφείο.

βλιοθήκης όπου βρίσκεται η σκάλα, θα δείτε ότι κάθε (κάθετη) στήλη από ράφια έχει ένα ασημένιο νούμερο. Μία από αυτές, όμως, δεν έχει. Εκεί κάνετε zoom, ανοίξτε το καπάκι, βάλτε μέσα τον κρυστάλλινο φακό που είχατε βρει από το σεντούκι της κρεβατοκάμαρας και κλείστε πάλι το καπάκι. Ανεβείτε τη σκάλα και χρησιμοποιήστε το φακό, που είναι ανάμεσα στα βιβλία. Μία ακτίνα φωτός θα ενώσει το φακό που ανοίξατε με το μεγάλο ξύλινο γραφείο απέναντι.

Κατεβείτε από τη σκάλα και πλησιάστε μπροστά στο γραφείο. Στη μέση του ύψους του γραφείου θα δείτε το σηματάκι του φακού. Κάνετε κλικ και ανοίξτε το σιδερένιο καπάκι. Μετά το βίντεο χαζέψτε λίγο το γενεαλογικό δέντρο του Dracula και κάνετε κλικ στο συρτάρι του γραφείου. Ανοίξτε το (είναι λίγο πιο κάτω από το γενεαλογικό δέντρο). Από μέσα πάρτε την εικόνα, το κλειδί, το φθαρμένο νόμισμα με το δράκο επάνω και, τέλος, το παράξενο κυκλικό μαύρο αντικείμενο που μοιάζει με σταυρό-νόμισμα. Προς το παρόν δεν υπάρχει τίποτε άλλο να κάνετε εδώ, οπότε βγείτε από τη βιβλιοθήκη από την απέναντι πόρτα (ακριβώς από αυτήν από την οποία μπήκατε).

Αφού ανοίξετε και την επόμενη πόρτα, θα βρεθείτε στον όροφο πάνω απ' το σαλόνι. Στρίψτε δεξιά, μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται στη γωνία και συνεχίστε all the way down προς τη γριά μάγισσα (πρέπει να τον έχετε μάθει το δρόμο τώρα). Μόλις φτάσετε εκεί, ρωτήστε τη για τα δύο αντικείμενα που βρήκατε. Αφού τελειώσει η ανάκριση, επιστρέψτε στο δεύτερο όροφο του σαλονιού. Κατεβείτε τις μεγάλες σκάλες (βρίσκονται απέναντι ακριβώς από την πόρτα που οδηγεί στην κρεβατοκάμαρα) και θα βρεθείτε στο σαλόνι. Στα αριστερά σας υπάρχει ο σωρός με τα "σκουπίδια". Πλησιάστε τον, κάνετε zoom, σηκώστε το παράξενο μεταλλικό και πάρτε το πέτρινο χέρι (θα σας φανεί σαν κομμένο ανθρώπινο, αλλά δεν είναι). Ανεβείτε πάλι τις μεγάλες σκάλες και μπείτε στην πόρτα ακριβώς απέναντι για να πάτε στην κρεβατοκάμαρα. Από εκεί συνεχίστε στο κρυφό δωμάτιο. Προχωρήστε στο βάθος και, εκεί όπου είχατε χρησιμοποιήσει το Dragon Ring, βάλτε το Dagger και κατεβάστε το όπως έναν μοχλό. Θα ανοίξει το στόμα του λύκου δίπλα. Χρησιμοποιήστε το πέτρινο χέρι εκεί και από μέσα του τραβήξετε το μοχλό. Θα ανοίξει μία εσοχή. Εκεί μέσα βάλτε το εικόνισμα, το οποίο είχατε πάρει από το συρτάρι του γραφείου. Θα εμφανιστεί ένα σφαιρικό αντικείμενο σαν στέμμα. Κάνετε zoom και στην αριστερή (από τις δύο) εικονίτσα, ενός από τους προγόνους του δράκουλα, βάλτε το κλειδί που έχετε. Οταν σταματήσει να παίζει το μουσικό κουτί, πάρτε από μέσα το κλειδί και το διαμάντι. Προτού φύγετε από το δωμάτιο, πάρτε πίσω το Dagger, το οποίο έχετε αφήσει αριστερά.



Η μυστική είσοδος της βιβλιοθήκης άνοιξε. Γιούρια!

Επιστρέψτε στη βιβλιοθήκη (ισόγειο). Σταθείτε μπροστά στο ξύλινο ρολόι, κάνετε zoom επάνω του, ανοίξτε το καπάκι και χρησιμοποιήστε το κλειδί. Μετά το βίντεο σταθείτε μπροστά στο ξύλινο γραφείο και στο γενεαλογικό δέντρο (εκεί όπου έχει γυρίσει ανάποδα η μία από τις εικόνες) και βάλτε το νόμισμα του δράκου. Προχωρήστε μπροστά στη μεγάλη υδρόγειο και κάνετε κλικ επάνω της. Επάνω δεξιά και επάνω αριστερά μπορείτε να αλλάζετε τα νούμερα. Πρέπει δεξιά να γράφει 40 και αριστερά 25 (είναι τα νούμερα που είχαμε πάρει όταν στο χάρτη είχαμε τοποθετήσει το Dragon Ring). Μετά κάνετε κλικ στην υδρόγειο και θα βγει από μέσα ένα άγαλμα με μία χαραμάδα στην πλάτη, σαν νομισματοδέκτης :). Εκεί δεν βάζετε κατοστάρικο αλλά το Dagger (όσοι το ξεχάσατε γρήγορα πίσω στο Secret Room της κρεβατοκάμαρας να το πάρετε). Αφού τοποθετήσετε το Dagger στη σχισμή, εφαρμόστε το μπλε διαμάντι από το inventory σας, στο πίσω μέρος του Dagger και απολαύστε τους καρπούς των κόπων σας.

Θα ανοίξει μία Secret Door. Μπείτε μέσα και ανεβείτε τις σκάλες δεξιά. Προχωρήστε κοντά στα τραπέζια και από το αριστερό διαβάστε το σημείωμα, ενώ από το δεξί κουνώντας το βιβλίο θα πέσει ένα μπουκαλάκι με υγρό διαβρωτικό μετάλλου, το οποίο πρέπει να πάρετε. Επειτα κάνετε κλικ στο αναγνωστήριο (ανάμεσα στα δύο τραπέζια) και τοποθετήστε το μαύρο νόμισμα-σταυρό στην αντίστοιχη θήκη.

Αμέσως μετά καλείστε να λύσετε έναν παράξενο γρίφο τοποθετώντας τις τέσσερις τετράδες γραμμάτων στις τέσσερις θήκες. Την επάνω αριστερά τη βάζουμε επάνω αριστερά, την κάτω αριστερά πάνω δεξιά, την επάνω δεξιά κάτω δεξιά και την κάτω δεξιά κάτω αριστερά (όποιος ζαλίστηκε ας πάρει ένα χαπάκι, συνεχίζουμε ακάθεκτοι). Αφού τα κάνετε όλα αυτά, θα μπορέσετε να πάρετε το σταυρό. Κατεβείτε τις σκάλες του δωματίου και ακριβώς απέναντι στον τοίχο χρησιμοποιήστε το σταυρό που πήρατε προ ολίγου. Θα γίνει ένα εντυπωσιακό κόλπο με τις σκάλες, αποκαλύπτοντας ένα νέο δωμάτιο. Κατεβείτε τις σκάλες και προχωρήστε γύρω γύρω από τις κολόνες στην πέτρινη εσοχή. Εκεί χρησιμοποιήστε το οξύ που διαβρώνει το μέταλλο στην αλυσίδα και στα κάγκελα και από μέσα πάρτε το μενταγιόν δίπλα στο κερί. Θα δείτε το βίντεο με τις τρεις αδερφές- φύλακες (sisters, μην πάει αλλού το μυαλό σας) και αμέσως μετά γυρίστε στα δεξιά και κατεβάστε το μοχλό. Θα μπει φως στο δωμάτιο και θα φύγουν τρέχοντας αυτές. Προχωρήστε ακριβώς απέναντι και ξαναχρησιμοποιήστε το σταυρό στην παράξενη πέτρινη υποδοχή. Τα σκαλοπάτια θα ξανανέβουν στην προηγούμενη θέση τους και θα αποκαλυφτεί ένα νέο δωμάτιο. Βγείτε από τη νέα έξοδο και ανεβείτε τα σκαλοπάτια. Μετά το σχετικό βίντεο με την προδοσία της μάγισσας θα βρεθείτε κλειδωμένος μέσα σε ένα δωμάτιο με την αγαπημένη σας Mina, η οποία είναι αναίσθητη. Προχωρήστε πιο κοντά της και συνεχίστε πιο μέσα. Ανάμεσα στις κολόνες και στην απέναντι γωνία θα δείτε έναν παράξενο μηχανισμό. Εκεί βάλτε την εξαγωνική εικόνα που έχετε.

Επιστρέψτε στη Mina, κάνετε κλικ πάνω της για να τη βάλετε στον ώμο σας και απολαύστε τον τερματισμό, ο οποίος αφήνει πολλά υπονοούμενα και λογαριασμούς που πρέπει να ξεκαθαρίσουν στο μέλλον. Ας ελπίσουμε ότι θα υπάρξει και συνέχεια στο πολύ καλό αυτό adventure. Αυτά από εμένα. Τυχόν απορίες σας θα χαρώ να απαντήσω μέσω e-mail. PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τα adventure games περνάνε ολοφάνερη κρίση. Ανθούν, όμως, τα RPGs και κάπως διορθώνεται η κατάσταση. Ερχεται όμως το κλείσιμο της Sierra για να με γυρίσει στην αμείλικτη πραγματικότητα. Εκεί που πάω λίγο να ανασάνω με τις κυκλοφορίες μερικών καλών adventures, τρώω 5-6 φάπες ακόμη, οι οποίες αφορούν σε πωλήσεις αγαπημένων μου εταιριών. Χάλια τα νεύρα μου. Σκάω ένα τεράστιο χαμόγελο με το The Longest Journey και μου έρχεται καπάκι η φυγή του Garriot και το κλείσιμο της Origin. Πάλι στο νεκροταφείο ο Αντρέας. Αντε φτου κι από την αρχή... Ωσπου έρχεται το τελευταίο μαντάτο για το οριστικό κλείσιμο της Looking Glass Studios, της εταιρίας που έχει δώσει τρία από τα πιο αγαπημένα μου παιχνίδια της τελευταίας δεκαετίας. Τέζα ο Αντρέας! Τώρα ψάχνω στο Χρυσό Οδηγό για κανέναν ψυχίατρο...

ULTIMA 9 ASCENSION

1. BUGs, BUGs είστε εδώ;

Το απόλυτο τεστ. Καιρό τώρα κάνω λόγο για την κάρτα γραφικών μου και τη διαφημίζω για την ανεπανάληπτη ποιότητα των χρωμάτων της, την πολύ μεγάλη σταθερότητά της και την εκπληκτική υποστήριξη που έχει από τη Matrox. Προτιμώ την ποιότητα, τη σταθερότητα και την υποστήριξη, έστω και εις βάρος της ταχύτητας. Δεν ξέρω καμία άλλη εταιρία που να κυκλοφορεί τόσο συχνά καινούριους, όλο και καλύτερους drivers για τα προϊόντα της.

Ναι, σαφώς και δεν είναι η πιο γρήγορη, αλλά και εμένα δεν με απασχολούν τα 10-20 frames παραπάνω. Και αφού τα πήγε μια χαρά με το πιο απαιτητικό παιχνίδι, το Ultima 9, γιατί να ανησυχώ;

Ελα, όμως, που υπάρχει αυτό το αναθεματισμένο πρόβλημα με το Ultima 9 με το καταραμένο μήνυμα που εμφανίζεται σε μερικά σημεία, ειδικά στο φινάλε του παιχνιδιού, το οποίο καθιστά άχρηστα τα όποια saves κάνω, μια και δεν μπορώ να κάνω load τις θέσεις αυτές! Με έτρωγε το σαράκι, μήπως και φταίει η κάρτα μου που τόσο διαφημίζω. Ετσι δοκίμασα μία καθαρή G400 Dual Head (έχω τη Marvell G400 Dual Head), αλλά το αποτέλεσμα ήταν μηδέν. Η αγωνία μου μεγάλωνε. Λες, τελικά, να φταίει η κάρτα γραφικών που τόσο αγάπησα, έστω και αν η ίδια η Origin λέει ότι είναι η πιο σταθερή κάρτα στο παιχνίδι μετά τις 3dfx;



Βρίσκοντας τα Leggings of the Sentri.

Επειτα από πολλά κατάφερα και δανείστηκα από το γνωστό μου κατάστημα MG MANAGER δύο άλλες κάρτες γραφικών για να τις δοκιμάσω. Μία S3 Savage 4 και μία TNT2. Είχα την κρυφή ελπίδα ότι, τελικά, θα έτρεχε το παιχνίδι και ας έβγαινε αυτό σε βάρος της κάρτας μου. Και πάλι όμως τίποτα. Και με τις δύο αυτές κάρτες γραφικών το καταραμένο πρόβλημα εξακολουθεί να είναι εκεί. Κάνεις save μία θέση και μόλις ύστερα από λίγο πας να την κάνεις load παίρνεις το μήνυμα αυτό: "too many nearby items - exiting!" και βρίσκεσαι στο desktop των Windows...



Βρίσκοντας το Chest of the Troll.

Λυπάμαι, διότι τελικά δεν μπορώ να παίξω το φινάλε του παιχνιδιού με την ησυχία μου. Είμαι υποχρεωμένος να το βγάλω "μια κι έξω". Από την άλλη, χαίρομαι διότι πείστηκα ότι η αγαπημένη μου κάρτα καλά κρατεί - της ζητώ συγγνώμη (!), αν έστω και για λίγο αμφισβήτησα την αφοσίωσή της σε μένα και τον υπολογιστή μου. Τι να κάνω, έφερα έναν προγραμματιστή που τον εκτιμώ και του εξήγησα το πρόβλημα. Σαφή απάντηση δεν μπορούσε φυσικά να μου δώσει. Απλώς εκτιμά και αυτός ότι έκανα κάτι μέσα στο παιχνίδι που μπλόκαρε κάποια περιοχή του κώδικα, κάτι το οποίο μεταφέρθηκε μέσω των saves από θέση σε θέση. Ετσι όταν βρεθώ σε περιοχές με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, μέσα στο κάστρο του Lord British ή σε παρεμφερή Dungeons, το πρόβλημα εμφανίζεται. Μάλλον φταίει η επιμονή μου να μαζεύω ό,τι υπάρχει και δεν υπάρχει στο παιχνίδι. Ισως πάλι να προχώρησα σε συγκεκριμένες δράσεις πριν από την ώρα τους. Κάπου εκεί πρέπει να χτύπησε μπιέλες το παιχνίδι. Στο σχόλιο του προγραμματιστή "γιατί δεν ξαναπαίζεις το παιχνίδια από την αρχή" χαμογέλασα. Πού να βρω την υπομονή και το χρόνο. Κάποτε, στο μέλλον, ίσως...

Ο αναγνώστης ΚΩΣΤΑΣ "BlackCoatMan" ΓΕΡΟΝΤΗΣ γράφει: "Όσο έπαιζα Ultima 9, παρατήρησα αρκετά bugs στα γραφικά κυρίως του παιχνιδιού, αλλά μερικά πολύ κουφά - για παράδειγμα, όταν επισκέφθηκα για 2η φορά τον Lord British, αυτός με περίμενε όρθιος... ΠΑΝΩ στο θρόνο! Επίσης, στο χωράφι ενός τύπου στο Yew ένα πρόβατο παραδέριζε κρεμασμένο από ένα δέντρο εκεί δίπλα! Αλλά το πιο κουφό απ' όλα ήταν όταν μέσα στο Wrong σκότωσα έναν φρουρό πίσω από ένα τραπέζι και το πτώμα του έκανε σβούρες (??) δίπλα σ' αυτό, μέχρι να εξαφανιστεί... Από σοβαρά bugs τώρα που συνάντησα ήταν ότι σε περιόδους ο pointer χανόταν από την οθόνη, για παράδειγμα όταν προσπαθούσα να ανοίξω την πόρτα του σπιτιού του αφεντικού της Raven ή κατά το διάλογό μου με τη Raven στο Wrong.

Άλλο κουφό... Έχω κάρτα γραφικών Diamond Viper770 (TNT2) και είπα να εγκαταστήσω (ο καημένος) τους τελευταίους drivers της κάρτας μου, όπως πρότεινες στο άρθρο σου. Αλλά ενώ όλα ήταν μία χαρά, το Ultima μού εμφάνιζε πριν ξεκινήσει ένα μήνυμα - UltimaIX: Ascension Error, Pixel format inappropriate. Είναι δυνατόν να παίζει με τους παλιούς drivers καλά και με τους νέους καθόλου;"

Για να σου συμβεί αυτό με τους drivers φαίνεται ότι είναι δυνατόν. Απλώς να προσθέσω ότι το κρεμασμένο πρόβατο δεν είναι bug, γι' αυτό ακριβώς σου μιλά και μία "ψυχοπαθής" φυλακισμένη, που τη βρίσκεις μέσα στις φυλακές και σου λέει πως το κρέμασε εκεί.



Βρίσκοντας τα Arms of the Magi.

2. HINTs & TIPs

A. Στο προηγούμενο τεύχος έγραφα για τα αντικείμενα που πρέπει οπωσδήποτε να κουβαλάς μαζί σου κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών σου. Ξέχασα να αναφέρω ότι μέχρι να βρεις το Helm of Radiance, φορώντας το οποίο βλέπεις στα σκοτάδια σαν να κρατάς μία λάμπα, καλό είναι να έχεις ένα flaming sword, αφού και αυτό φωτίζει τις γύρω σκοτεινές περιοχές. Όχι τόσο πολύ όσο το Helm of Radiance, αλλά κάνει τη δουλειά του.

Επίσης, στο προηγούμενο τεύχος είδαμε -πιστεύω- αναλυτικά τι κάνεις στα Dungeons Covetous και Deceit. Εδώ ζητά βοήθεια ο αναγνώστης ΚΩΣΤΑΣ "BlackCoatMan" ΓΕΡΟΝΤΗΣ γράφοντας τα εξής: "Χωρίς εισαγωγές κ.λπ. κ.λπ., πρόβλημα: Μετά το μήνυμα που σου άφησα στο forum, έπαιξα Ultima και προχώρησα στον τελευταίο όροφο του dungeon Covetous. ΑΛΛΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΕΝ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΙ!! Ενώ κολυμπάω, μόλις βρω άνοιγμα, εάν στρέψω την κάμερα έξω απ' το νερό, το παιχνίδι κλείνει! Αυτό γίνεται σε όλα τα ανοίγματα που υπάρχουν εκεί μέσα. Δοκίμασα τα πάντα, ακόμα και να αλλάξω το cache της μνήμης με το cacheman και να αλλάξω ρυθμίσεις της κάρτας γραφικών με το PowerStrip! ΤΙΠΟΤΑ. Ασε που δεν μπορώ να κάνω load γιατί το παιχνίδι ΠΑΛΙ με πετάει έξω και αναγκαστικά τρέχω το παιχνίδι ξανά. Λέω μήπως μπορείς να μου πεις τι @$##%!* να κάνω, γιατί είσαι και ο μόνος που ξέρω να έχει το παιχνίδι και ίσως να έχεις εμπειρία. Βρε παιδάκι μου, βάλε κάνα e-mail address, γιατί δεν μπορώ να σου στέλνω έμμεσα μέσω του περιοδικού! Απάντηση Ο-Π-Ω-Σ-Δ-Η-Π-Ο-Τ-Ε !!!! ———> ngeront@acci.gr (Εστω κι αν μου πεις πως δεν έχεις ιδέα, να ξέρω τουλάχιστον πως δεν έγινα delete!) Ή μέσα από το forum (προς BlackCoatMan)!"

Το πρόβλημα αυτό ειλικρινά δεν το έχω ξανακούσει. Εν πάση περιπτώσει, οι e-mail διευθύνσεις μου είναι shodan@otenet.gr και andreas@compulink.gr.

Μπορείτε να στέλνετε μηνύματα σε οποιαδήποτε από τις δύο και εγώ θα σας απαντώ. Αν, δε, μένεις στην Αθήνα, μπορούμε να κανονίσουμε συνάντηση για να δούμε από κοντά το πρόβλημα.

B. Από αυτή τη στήλη, στο τεύχος 122, παρουσίασα μία λίστα με τα πιο σημαντικά αντικείμενα του παιχνιδιού. Λόγω των πολλών γραμμάτων σας είναι φανερό ότι πρέπει να αναδημοσιεύσω τα λεγόμενα artifacts αντικείμενα που



Βρίσκοντας τα Swamp Boots.



Βρίσκοντας τα Boots of Levitation.

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ (ARTIFACTS)	ΑΜΥΝΤΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ
Helm of Radiance	2
Chest of the Troll	5
Arms of the Magi	3
Gauntlets of Fury	3
Leggings of the Sentri	2
Swamp Boots	2
Boots of Levitation	1



Βρίσκοντας τα Gauntlets of Fury.

βρίσκεις στο παιχνίδι, τις αμυντικές ικανότητές τους, τις ξεχωριστές ικανότητες του καθενός, αλλά και το πού βρίσκεις τελικά το καθένα από αυτά (βλ. σχετικό πίνακα).

Helm of Radiance: Παράγει ένα φως τριγύρω σου, όπως ακριβώς θα συνέβαινε αν έκανες cast ένα συνεχές Light spell. Βρίσκεται στο τρίτο επίπεδο του Convetous Dungeon, μέσα σε μία μικρή σπηλιά, και μόλις που φαίνεται. Βρείτε το οπωσδήποτε.

Chest of the Troll: Φορώντας την κάνει Restore το health σου με ρυθμό περίπου 1 Hit Point κάθε 10 δευτερόλεπτα. Βρίσκεται στο Destard, στη σπηλιά με τους θησαυρούς, στο πρώτο επίπεδο του Dungeon αυτού, όπου όμως δεν μπορείς να περάσεις τη forcefield barrier, αν πρώτα δεν σκοτώσεις τη Red Dragon Talornia.

Arms of the Magi: Φορώντας τα μειώνεις το mana που απαιτείται για να κάνεις cast ένα spell κατά ένα τέταρτο. Τα arms βρίσκονται στο Moonglow, σε ένα μισοβυθισμένο πλοίο, κοντά στη σπηλιά που σε στέλνει την πρώτη φορά ο Tydus, στο νοτιοανατολικό τμήμα-πόδι του νησιού.

Gauntlets of Fury: Φορώντας τα gauntlets προσθέτεις 5 πόντους σε κάθε χτύπημα που κάνεις σε οποιονδήποτε αντίπαλό σου. Τα Gauntlets τα βρίσκεις στο Buccaneer's Den, σε μία μικρή φραγμένη σπηλιά, στη βορειοδυτική μεριά του νησιού. Για να ελευθερώσεις την είσοδο της σπηλιάς, εντόπισε το κανόνι που είναι εκεί κοντά, σε ένα πλατό λίγο πιο νότια. Είναι λίγο δύσκολο να το εντοπίσεις, γι' αυτό προσπάθησε μέχρι να το βρεις. Στρίψε το και ρίξε με αυτό στην είσοδο της σπηλιάς. Τώρα βούτηξε στη θάλασσα και πήγαινε κολυμπώντας κοντά στη σπηλιά. Για να βγεις έξω από το νερό και να σκαρφαλώσεις στη σπηλιά θέλει λίγη προσπάθεια.

Leggings of the Sentri: Κανονικά μπορείς να πηδήξεις σε οποιοδήποτε σημείο ο κέρσορας παραμένει πράσινος. Φορώντας τα Leggings μπορείς να πηδάς με απόλυτη ασφάλεια σε οποιοδήποτε σημείο, ακόμη και όταν ο κέρσορας είναι κίτρινος. Κανονικά δείχνει ότι το άλμα, χωρίς τα Leggings, θα είχε αμφίβολα αποτελέσματα. Βρίσκονται στο Trinsic, στο βυθό της λιμνούλας που είναι στα βόρεια του νησιού, στην οποία υπάρχει ένα άγαλμα του Shamino. Προσοχή, διότι στη λίμνη υπάρχουν δύο Predatory fishes. Σκότωσέ τα με ένα τόξο και μετά μπες στο νερό.



Βρίσκοντας το Helm of Radiance.

Swamp Boots: Οι μπότες αυτές είναι από τα πιο χρήσιμα αντικείμενα σε ολόκληρο το παιχνίδι. Φορώντας τες προφυλάσσεσαι από δηλητηριώδεις επιφάνειες, όπως οι βάλτοι στο Paws ή τα πλημμυρισμένα με δηλητηριασμένο νερό δωμάτια. Τις μπότες θα τις βρεις στο Dungeon Hythloth, στο δωμάτιο που είναι στα αριστερά τού κυρίως Dungeon και στο οποίο υπάρχει το πρωτόγονο ασανσέρ με την αλυσίδα. Θα το βρεις στη νοτιοανατολική γωνία αυτού του δωματίου, σε ένα ledge.

Boots of Levitation: Με τις μπότες αυτές των Gargoyles μπορείς να περπατάς στον αέρα σαν να πετάς. Τις ενεργοποιείς/απενεργοποιείς με το πλήκτρο του Jump. Δυστυχώς, λειτουργούν μόνο μέσα στην υποθαλάσσια πόλη των Gargoyles Ambrosia. Αν μπεις στο κελί που είναι ο Nameless και μιλήσεις μαζί του, θα σου δείξει πού περίπου θα βρεις τις μπότες αυτές.

Γ. Μία από τις πιο δύσκολες αποστολές που θα πρέπει να φέρεις σε πέρας είναι η κατασκευή του Chalice of Honor στο Trinsic Island. Ολοκληρώνοντας το Shame Dungeon, το οποίο λόγω χώρου θα δούμε στο επόμενο τεύχος και με το οποίο θα ολοκληρώσουμε τα αφιερώματά μας στο Ultima 9, για να ασχοληθούμε λίγο και με άλλα παιχνίδια, βρίσκεσαι αιχμάλωτος σε ένα γυάλινο κλουβί. Αφού τέλος πάντων φύγεις από αυτό, σκοτώσεις τη Wyrmguard Eve (μια και δεν είναι σύντροφός σου υπό την επήρεια του Guardian, μπορείς να τη σκοτώσεις χωρίς κανένα πρόβλημα) και πάρεις το Glyph of Honor, δεν φεύγεις μέσω της teleport, αλλά αντίθετα σκαρφαλώνεις στον τοίχο και μπαίνεις ψηλά στο άνοιγμα που φαίνεται περίπου στο πίσω μέρος της Dark Column. Προχωρώντας σε αυτό θα συναντήσεις τον μοχθηρό Blackthorn, ο οποίος θα σου ζητήσει να του δώσεις τα Red και Blue Lences σε αντάλλαγμα του Chalice of Honor που έχει αυτός. Φυσικά, αρνείσαι την προσφορά του (αν θες να δεις τι γίνεται στην αντίθετη περίπτωση, κάνε save λίγο πριν να τον συναντήσεις, πήγαινε κοντά του, δέξου την προσφορά του και μετά κάνε load τη θέση που

μόλις έκανες save) και αυτός καταστρέφει μπροστά στα μάτια σου το Chalice of Honor. Δεν έχεις παρά να φύγεις. Φεύγοντας συναντάς το πνεύμα του συντρόφου σου Paladin Dupre, ο οποίος σου συστήνει να πάρεις ένα chalice από το έδαφος, λέγοντάς σου ταυτόχρονα σε γενικές γραμμές τι πρέπει να κάνεις. Μακάρι να ήταν πιο συγκεκριμένος. Τώρα φύγε από το Dungeon Shame και γύρνα στο Trinsic, στο νησί που έχει αγκυροβολήσει το πλοίο η Raven. Μίλα στο φρουρό που είναι στα σκαλιά. Σου λέει τι πρέπει να κάνεις με τη Chalice. Προτού, όμως, τοποθετήσεις το Chalice στο άγαλμα που είναι εκεί δίπλα, πρέπει πρώτα να "ποτιστεί" με τη δύναμη της θυσίας ενός πραγματικού Paladin. Πήγαινε στο νησί όπου είναι το πανδοχείο. Προχώρησε έξω από αυτό και πήγαινε σε ένα από τα δωμάτια που μέχρι τώρα ήταν κλειστά. Σε ένα από αυτά θα βρεις έναν κάτοικο του νησιού, αν θυμάμαι καλά τον λένε Virgil, ο οποίος θα σου πει για το πρόβλημα που υπάρχει στο σπίτι του με κάτι τεράστιες αράχνες. Πήγαινε και βρες τον τελευταίο Paladin Lucero. Ζήτησε τη βοήθειά του. Θα αρνηθεί, αλλά θα παρουσιαστεί μπροστά του το πνεύμα του συντρόφου σου Paladin Dupre και θα τον πείσει να συνεργαστεί μαζί σου. Φύγε και πήγαινε στο νησί που είναι στα νοτιοανατολικά του νησιού Trinsic και το οποίο συνδέεται μαζί του με μία γέφυρα. Φυσικά,



Αυτός είναι ο πυργίσκος του Μάγου, μέσα στον οποίο και πάνω σε μία βιβλιοθήκη θα βρεις το scroll Levitate.

μπορείς να φτάσεις στο νησί και κολυμπώντας νότια από τα νησιά-κτίρια της πόλης Trinsic. Πέρνα τη γέφυρα και πήγαινε προς το σπίτι που βλέπεις εκεί. Θα δεις τον Lucero και τον Virgil να μάχονται με γιγάντιες αράχνες. Δεν είναι ανάγκη να κάνεις κάτι το ιδιαίτερο εδώ. Περίμενε τον Lucero να σκοτώσει την τελευταία αράχνη και μετά από λίγο να πεθάνει τραυματισμένος από αυτή την επική μάχη. Το πνεύμα του, η τιμή της θυσίας του "ποτίζει" το Chalice. Τώρα πια φύγε και γύρνα πίσω στο νησί όπου είναι αγκυροβολημένο το πλοίο σου. Πήγαινε στο άγαλμα που είναι εκεί και κάνε κλικ το Chalice στη βάση του αγάλματος. Θα μετασχηματιστεί στο Chalice of Honor. Πάρε το και έχοντας και το Glyph of Honor πήγαινε στο Shrine που είναι στο νότιο μέρος του νησιού για να αποκαταστήσεις το Shrine of Honor.

Αφού αποκαταστήσεις το Shrine of Honor, έχεις να κάνεις και μερικά άλλα πράγματα στο νησί. Καταρχήν, πήγαινε και μίλα στο σιδερά του νησιού. Αν πιο μπροστά του είχες δώσει τα blackrocks και τα λεφτά που ήθελε, τώρα θα σου δώσει το περίφημο Blackrock Sword μαζί με την επιστροφή ενός μέρους των χρημάτων. Πήγαινε επίσης στον καταστηματάρχη, μίλα του και αγόρασε το spell Earthquake. Από αυτόν μπορείς να αγοράσεις και το spell Levitate, αν δεν το έχεις βρεις ήδη στο σπίτι-πυργίσκο του Μάγου κοντά στα Paws. Σημειωτέον επίσης ότι στο Trinsic μπορείς να βρεις τα spells DAY, METEORITE, DEATH, INFERNO και RING OF FIRE. Το τελευταίο το βρίσκεις μέσα στη σπηλιά που είναι στον καταυλισμό των Goblins, πίσω από το σπίτι του Virgil, πάνω σε έναν μικρό λόφο. Εδώ θα βρεις επίσης το Britannian Star που σου έχει ζητήσει ο Bakura για να σου μάθει την τεχνική του Staff Level 4.

Στο επόμενο τεύχος θα συνεχίσουμε με το τι κάνεις στο Dungeon Shame και θα τελειώσουμε με αυτό την αναφορά μας στο θρυλικό πια Ultima 9.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και τον αριθμό του τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, διότι δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



Εχοντας το Britannian Star γυρνάς στον εκπαιδευτή Bakura.



Δημιουργώντας το Chalice of Honor.

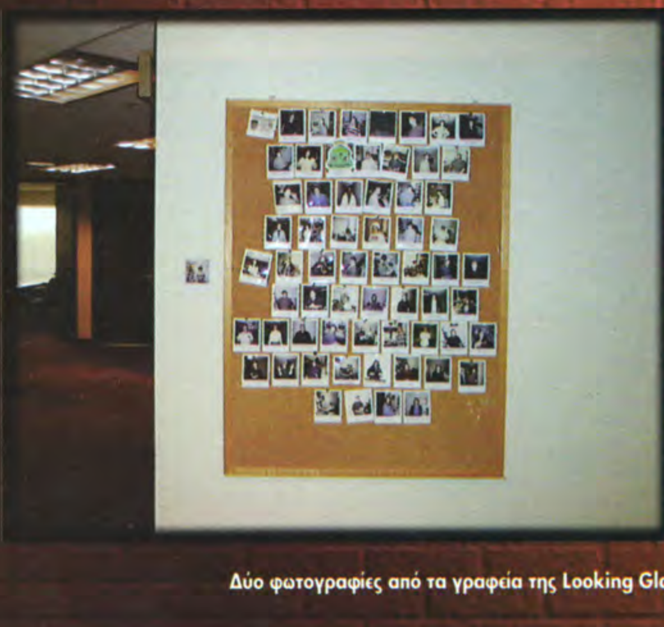
Looking Glass Studios
Το τέλος μίας μεγάλης κυρίας

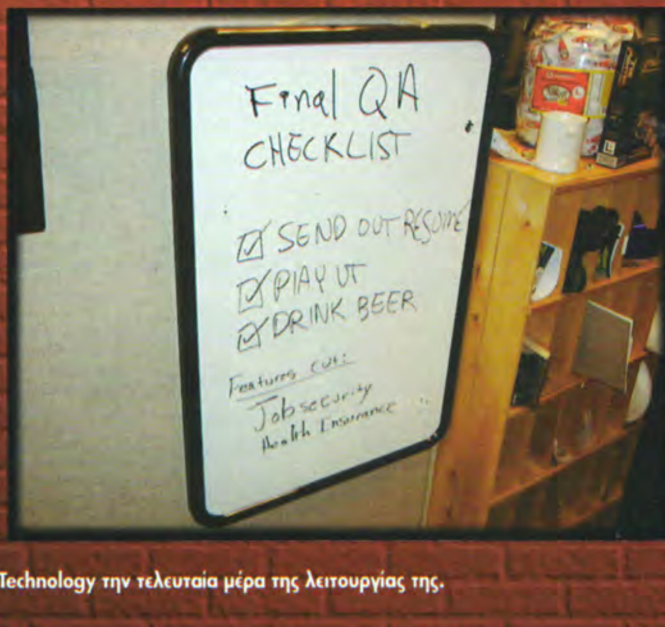
Τι να γράψεις όταν βρίσκεσαι κάτω από μία τόσο μεγάλη συναισθηματική φόρτιση, η οποία έχει να κάνει ίσως με το πιο λυπητερό γεγονός της χρονιάς, στο χώρο των υπολογιστών βέβαια. Οχι, δεν έχει να κάνει με το γεγονός ότι η Sierra παράτησε τα adventure games ή ότι τα τελευταία, αν και είναι από τα πιο δημιουργικά είδη παιχνιδιών που έχουν εμφανιστεί στην ιστορία των υπολογιστών, πάνε από το κακό στο χειρότερο. Ούτε με το γεγονός ότι η Origin έκλεισε και ότι μάλλον δεν θα ξαναδούμε κανένα Ultima single game. Ούτε με το ότι κανείς πια δεν θυμάται τη χρυσή εποχή των text adventures, αλλά και των πρώτων arcade games, και αυτό αντικειμενικά μόνο θλίψη μπορεί να προξενεί, μια και είναι σαν να ξεχνάμε την ίδια την ιστορία μας. Ούτε με το γεγονός ότι σχεδόν το 85% των παιχνιδιών που κυκλοφορούν είναι με τη μία ή την άλλη μορφή παιχνίδια βίας, και αυτό πιστεύω ότι σε κάθε σκεπτόμενο άνθρωπο αντικειμενικά μόνο θλίψη μπορεί να φέρνει.

Οχι, δεν έχει να κάνει με τίποτα απ' όλα αυτά. Στις 25 Μαΐου μία είδηση έκανε το γύρο του κόσμου. Αυτή η καταραμένη ανακοίνωση ακόμη στριφογυρίζει στα αυτιά μου, προξενώντας μου αφόρητο πόνο. Η Looking Glass Studios, ή Looking Glass Technologies όπως λεγόταν παλιότερα, έκλεισε οριστικά, θέτοντας τέρμα στις δραστηριότητές της. Ναι, είναι πολλαπλά τραγικό, αλλά αληθινό. Η πιο πρωτοποριακή, δημιουργική και κυρίως καινοτόμα εταιρία που έχει εμφανιστεί τα τελευταία δέκα τουλάχιστον χρόνια στο χώρο των computer games δεν υπάρχει πια. Η Looking Glass Studios μας έχει δώσει μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν εμφανιστεί ποτέ. Θυμίζω: Ultima Underworld 1 & 2 και System Shock 1 στην πρώτη γραμμή, ενώ αμέσως μετά ακολουθούν τα Flight Unlimited 1 και Thief 1. Ολα αστέρια. Οποιος δεν τα έχει παίξει, χάνει. Και φυσικά δεν μιλώ για τα System Shock 2, Thief Gold, Thief 2, Flight Unlimited 2 & 3. Εχει επίσης κυκλοφορήσει τα Tera Nova και British Open Championship Golf. Ακόμα, οι άνθρωποί της είχαν σχεδόν ετοιμάσει τα Flight Combat: Thunder Over Europe και Jane's Attack Squadron, τα οποία κανονικά θα κυκλοφορούσαν μέσα σε αυτόν το χρόνο. Τέλος, ετοίμαζαν και το Thief 3 που υπολόγιζαν να το κυκλοφορήσουν σε περίπου 2 χρόνια.

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς που παρακολουθείτε τα άρθρα μου γνωρίζετε ποια παιχνίδια, από αυτά που έχουν κυκλοφορήσει από τότε που σταμάτησαν τα text adventures και τα λεγόμενα arcade adventure games, θεωρώ ως τα καλύτερά μου. Οχι ότι έχει σημασία αν δεν τα ξέρετε - έτσι κι αλλιώς ο καθένας έχει τη δική του λίστα προτιμήσεων. Προσωπικά όμως θεωρώ ως το καλύτερο και πιο έξυπνο παιχνίδι που έχω παίξει ποτέ το Riven, ως τα καλύτερα FMV (Full Motion Video) adventure games τα Ripper και Pandora Directive, για άλλους λόγους το καθένα. Ως τα καλύτερα 3D animated graphic adventures θα ήθελα να αναφέρω πολλά, γι' αυτό και δεν τα καταγράφω εδώ. Ως τα τρία καλύτερα RPGs θεωρώ τα Ultima Underworld 1 & 2 και το Eye of the Beholder 2. Τέλος, ως το κορυφαίο action adventure θεωρώ το System Shock 1. Αν ψήφιζα όμως για τα τέσσερα πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια, αυτά θα ήταν τα Riven, Ultima Underworld 1 & 2 και System Shock 1. Δηλαδή τρία στα τέσσερα παιχνίδια είναι της Looking Glass Studios.

Τα Ultima Underworld 1 & 2 είναι τα πρώτα παιχνίδια στα PCs που παρουσίασαν αυτό που σήμερα τείνει να επικρατήσει παντού και λέγεται "3D κόσμοι". Ως RPGs ενός χαρακτήρα, παρουσίασαν πρώτα απ' οποιοδήποτε άλλο εμπορικό πρόγραμμα (πολύ λαθεμένα μερικοί νομίζουν ότι πρώτο παιχνίδι τέτοιου είδους ήταν το Doom) ένα πλήρως 3D σκοτεινό και εξαιρετικά ατμοσφαιρικό κόσμο. Υπολογίστε δε ότι το





Δύο φωτογραφίες από τα γραφεία της Looking Glass Technology την τελευταία μέρα της λειτουργίας της.

Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ultima Underworld 1 ετοιμαζόταν για περίπου δύο χρόνια, φανταστείτε δηλαδή πόσο νωρίτερα από οποιονδήποτε άλλο είχαν συλλάβει την ιδέα: 3D κόσμοι σε πλήρη ανάπτυξη και λειτουργία, περιστροφή 360 μοιρών, οπτική πάνω - κάτω, αλλά και λειτουργία των φυσικών νόμων: σκοτωνόσουν αν έπεφτες από ψηλά, κουραζόσουν στα ποτάμια και πνιγόσουν στα ορμητικά και βαθιά νερά, γλιστρούσες στα χιόνια και άλλα πολλά (τονίζω τα τελευταία γιατί ειλικρινά δεν μπορώ να βλέπω στο Quake να πέφτουν από τρομερά ύψη και να μην παθαίνουν σχεδόν τίποτα, ή να πέφτουν από δεν ξέρω και εγώ τι ύψη στο νερό και να κολυμπάνε λες και έπεσαν από μισό μέτρο ύψος, ή να δέχονται τόσες σφαίρες και να επιζούν. Ο αντιρεαλισμός στην απόλυτη μορφή του). Εχουν επίσης τρομερό gameplay και πολύ μεγάλη διάρκεια δράσης. Για το καθένα θέλεις περίπου 20-25 μέρες παιχνιδιού - πού τέτοια πράγματα σήμερα! Το System Shock 1 είναι το κορυφαίο για εμένα παιχνίδι όσον αφορά στο πώς πρέπει να παρουσιάζεται και να αποκαλύπτεται ένα σενάριο σε ένα παιχνίδι και στο πώς να δημιουργείς μία τρομερή ατμόσφαιρα και να συνδυάζεις έξυπνους γρίφους με σωστή δόση δράσης. Ανεπανάληπτο παιχνίδι, με τον κορυφαίο για εμένα χαρακτήρα σε παιχνίδι τον (επιμένω, ό,τι και αν λένε οι μετέπειτα σοφιστείες των εχθρών μου) εκπληκτικό SHODAN. Μία τεχνική υπερδιάνοια, που αναπτύχθηκε μέσα σε ένα εξαιρετικά εξελιγμένο υπερ-computer. Προσωπικά το θεωρώ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ στους τομείς σενάριο, ατμόσφαιρα, gameplay, δράση και φινάλε.

Δεν είναι τυχαίο ότι ποτέ άλλοτε δεν βγήκαν να τοποθετηθούν δημόσια τόσοι πολλοί δημιουργοί από άλλες εταιρίες και να πουν τόσα κολακευτικά λόγια. Ολοι, δε, συγκλίνουν στα ίδια σχεδόν συμπεράσματα: "Καμίας άλλης εταιρίας τα παιχνίδια δεν μας ενέπνευσαν όσο τα δικά σας", "καμία άλλη εταιρία δεν έχει να παρουσιάσει τόσο καινοτόμο και δημιουργικό έργο όσο η Looking Glass Studios".

Γιατί όμως έκλεισε η Looking Glass Studios; Αυτό νομίζω είναι και το πιο σημαντικό στην ιστορία. Καταρχήν, σύμφωνα με αναφορές της εταιρίας, τα Underworld 1 & 2, System Shock 1 και Flight Unlimited 1 πούλησαν πάρα πολύ καλά και έφεραν σημαντικά κέρδη. Είναι δε αυτά που την καθιέρωσαν ως ένα από τα μεγαλύτερα ονόματα του χώρου, όχι τόσο σε ό,τι αφορά τα οικονομικά μεγέθη όσο το φοβερά καινοτόμο και εμπνευσμένο έργο της. Το πρώτο σημαντικό πρόβλημα παρουσιάστηκε με το British Open Championship Golf, το οποίο τους δημιούργησε μία τεράστια οικονομική "τρύπα". Ακολούθησε το Tera Nova, που έκανε εξίσου κακές πωλήσεις. Το Thief 1: The Dark Project πούλησε εξαιρετικά. Μάλιστα, για εννιά μήνες δεν έπεσε η τιμή του κάτω από τα 30 δολάρια, κάτι που συμβαίνει σε ελάχιστα παιχνίδια. Είναι το παιχνίδι που ουσιαστικά ανέκαμψε οικονομικά την εταιρία. Το System Shock 2 δεν πούλησε τόσο καλά όσο περίμεναν, αλλά συνυπολογίζοντας τις συνθήκες κάτω από τις οποίες δημιουργήθηκε (τρομερά μικρό χρονικό περιθώριο ανάπτυξης και σχεδιασμού κυκλοφορίας), τελικά, ήταν μάλλον ευχαριστημένοι.

Η πρώτη θηλιά στο λαιμό τους μπήκε όταν δεν διαχειρίστηκαν σωστά ένα project, με αποτέλεσμα να πουληθεί σε εξευτελιστική τιμή σε μία εκδοτική εταιρία (δεν έχει γίνει γνωστό ούτε το ποιο παιχνίδι είναι, ούτε για ποια εκδοτική εταιρία πρόκειται). Αυτό είχε ως αποτέλεσμα απρόσμενα έξοδα.

Η δεύτερη θηλιά μπήκε όταν η εταιρία, όντας ήδη σε δύσκολη οικονομική κατάσταση, είχε ξεκινήσει και δούλευε πάνω σε ένα project (ένα action/espionage παιχνίδι) σε σύμβαση με την Irrational Games. Υπολόγιζαν πολύ σε αυτό, μια και εκδότης ήταν η Microsoft και είχαν συμπεριλάβει στο γενικότερο σχεδιασμό τους τα χρήματα που περίμεναν από την τελευταία. Ομως, τελείως αναπάντεχα, η Irrational Games δήλωσε ότι αποχωρεί από το project. Παρά τη δήλωσή τους προς τη Microsoft ότι μπορούν και μόνοι τους να φέρουν σε πέρας το συγκεκριμένο project-παιχνίδι, η τελευταία ακύρωσε τη συμφωνία. Ετσι, δεν είδαν ποτέ τα χρήματα που τόσο πολύ υπολόγιζαν. Καταραμένη Microsoft... Το τέλος ήρθε όταν τα ηγετικά στελέχη της εταιρίας, Paul Neurath και Bill Carlson, βλέποντας τη δεινή οικονομική κατάσταση στην οποία είχε περιέλθει η εταιρία, κινήθηκαν για να βρουν τα αναγκαία κεφάλαια. Ετσι, υπέγραψαν μία σημαντική συμφωνία με την Eidos. Η τελευταία θα αγόραζε ουσιαστικά τη Looking Glass Studios (ή ένα πολύ σημαντικό μέρος της), τα projects θα συνεχίζονταν και θα υπήρχε έτσι η αναγκαία εισροή χρημάτων. Δυστυχώς, όμως, και κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, λίγο δηλαδή προτού μπουν οι τελικές υπογραφές, η Eidos, κάτω από το βάρος δικών της προβλημάτων, ακύρωσε την συμφωνία. Τα στελέχη της Looking Glass Studios είχαν χάσει όλο τον πολύτιμο χρόνο τους δουλεύοντας τη συμφωνία αυτή με την Eidos και δεν είχαν χρόνο για άλλο ψάξιμο. Τραγικό, αλλά αληθινό. Ετσι, αποφάσισαν να κλείσουν την εταιρία, μια και στην τωρινή κατάστασή τους τα όποια χρέη τους ήταν σε οριακή κατάσταση αντιμετωπίσιμα, ενώ αν συνέχιζαν, αναγκαζόμενοι να δανειστούν, πιθανότητα να έμπλεκαν σε άλλου είδους οικονομικά και δικαστικά προβλήματα.

Ποια ήταν τα προβλήματα της Eidos; Μα, το εδώ και τρία χρόνια αργοπορημένο DAIKATANA του περιβόητου John Romero, πρώην στελέχους της iD Software, το οποίο μάλλον είναι το τελευταίο παιχνίδι που σχεδιάζει. Η Eidos έχει χάσει τρομερά χρήματα από το παιχνίδι αυτό, ήταν αλυσοδεμένη με μία τρελή συμφωνία ως προς τη χρηματοδότησή του, μη υπολογίζοντας φυσικά την τρίχρονη καθυστέρησή του, και ήδη αντιμετωπίζει σημαντικά οικονομικά προβλήματα. Ο Romero θέλοντας και μη έγινε η αιτία, μετά τους σκοτωμούς του Doom, να "σκοτώσει" και τη Looking Glass Studios.

Για τους λόγους αυτούς στα newgroups και στα διάφορα fora αγανακτισμένοι fans της Looking Glass Studios τα "σέρνουν" στους Microsoft - Eidos - Romero.

Προφανώς δεν είναι αυτοί οι βασικοί υπεύθυνοι για τα οικονομικά προβλήματα της Looking Glass. Μακριά από εμένα οποιεσδήποτε τέτοιες σκέψεις. Αποτελεί όμως τραγωδία για ολόκληρη τη βιομηχανία του χώρου το γεγονός ότι ο Romero, που το μόνο που πρόσφερε είναι το Doom, γίνεται έστω και άθελά του η αιτία να κλείσει η πιο δημιουργική και καινοτόμα εταιρία των τελευταίων περίπου δέκα ετών.

Η τραγική αλήθεια απ' όλα αυτά είναι μία: Δεν έχεις μετρητά για να πληρώνεις τους λογαριασμούς; Δεν έχεις μετρητά για να πληρώνεις τους υπαλλήλους σου; Ε, τότε απλώς κατεβάζεις τα ρολά και κλείνεις τις πόρτες. Τελεία και παύλα.

Οσοι θέλουν, έτσι για την ιστορία, να δουν το site της Looking Glass πριν αυτό κλείσει, μπορούν να πάνε στη διεύθυνση http://www.lglass.com.

Τα δικά μου σχόλια πάνω στην ιστορία αυτή είναι τα εξής: Μόλις στο προηγούμενο τεύχος, ως γνήσιος... προφήτης, έγραφα ότι: "...Τα δύο επόμενα χρόνια η κρίση των PCs και των παιχνιδιών τους θα βαθύνει ακόμη περισσότερο και ειλικρινά δεν ξέρω πού θα καταλήξει η τεράστια αυτή δίνη, που μέχρι στιγμής δείχνει να τα καταπίνει όλα...". Η αμείλικτη πραγματικότητα είναι ότι σχεδόν όλες οι εταιρίες στην Αμερική αντιμετωπίζουν οικονομικά προβλήματα. Οι μετοχές των Activision, Acclaim, Electronic Arts, Eidos και GT στο αμερικανικό χρηματιστήριο παρουσιάζουν σημαντικότατη κάμψη. Για εμένα προσωπικά είναι κάτι παραπάνω από προφανές ότι η Origin και η Looking Glass Studios είναι μόνο η αρχή.

Κρίμα! Κάτι πρέπει να αλλάξω στη στήλη αυτή, μια και έχει αρχίσει να μοιάζει με νεκροταφείο. Αλλά εγώ φταίω γι' αυτό;

PC

τα αμιλητα



ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Πού και πού μπαίνω σε κανένα chat room στο Internet / πιο πολύ για διασκέδαση και για τα φοβερά LOLs κι όχι τόσο για να μιλήσω με τον ξάδερφό μου στην Αμερική ή να ανταλλάξω απόψεις με Ιάπωνες, Τεξανούς και άλλους βαρεμένους / γιατί όπως λέει η Τζίνα, χωρίς τα chat rooms ο WWW απλά δεν θα ήταν WWW / είναι, ρε παιδί μου, αυτή η μαγεία της συζήτησης σε πραγματικό χρόνο / καμία σχέση με message boards / εκτός βέβαια από τα chat rooms που έχουν μόνιμα topic το "I Kiss You" (σε στυλ Mahir) / υπάρχουν και μερικά στα οποία οι συζητήσεις μπορεί την άλλη μέρα να φιγουράρουν στο "NY Times" / γι' αυτό προσέξτε τι λέτε, μην τα βγάλουμε όλα στη φόρα / κάτι τέτοιο γίνεται στο site του D. Bowie, που όσο διάσημος είναι ο ίδιος άλλο τόσο διάσημο είναι κι αυτό / **το Bowie net, το οποίο τον Μάιο ανανεώνεται και γίνεται Bowie Net v.2 (version 2) / έχει σχεδόν 1.000 μέλη και κάθε τόσο το chat room παίρνει "φωτιά" / The Room Is On Fire! / σε αυτό βέβαια σημαντικό ρόλο παίζει το ότι ο ίδιος ο Bowie κάνει συχνές επισκέψεις και παίρνει μέρος στις συζητήσεις με το ψευδώνυμο sailor** / αλλά εκτός από τον ίδιο κάνουν περατζάδα κι άλλα διάσημα πρόσωπα / καλεσμένοι ή ακάλεστοι, απ' αυτούς που βλέπετε συχνά στο MTV / ή ακόμα κι ο γιος του ή το πρώην σούπερ μοντέλο, η γυναίκα του, Iman / που συχνά πυκνά πετάει κοτσάνες και βουβαίνεται το δωμάτιο / εκτός όμως από τα Αμερικανάκια (είναι και τα περισσότερα στο Bowie net), οι υπόλοιποι είναι αναγκασμένοι να ξενυχτάνε παρέα με το computer τους / αφού ο Bowie εμφανίζεται συνήθως μετά τις 2:00 τα μεσάνυχτα (ώρα Ευρώπης) / καθότι μεταμεσονύκτιος τύπος / και για να μαθαίνετε τα τελευταία κουτσομπολιά, σας μεταφέρω αυτό που ο ίδιος ανακοίνωσε πρώτα απ' όλα στο chat room / αυτός και το μοντέλο του περιμένουν παιδί / νέο που όπως καταλαβαίνετε μας συγκλόνισε όλους / οι συζητήσεις που γίνονται, βέβαια, αφορούν σε πολλά και διάφορα θέματα (και γάμοι γίνονται) / απ' αυτό τον αχταρμά δεν θα μπορούσαν να λείπουν οι γνώμες και οι συμβουλές και τα tips για το Nomad Soul / αλλά και ιδανικές πάρλες (άργιου παρλάρεις ντόιτς?), για τύπους του στυλ Working class hero / ενώ το high είναι το 3D chat, πολύ cool φάση, αλλά μόνο γι' αυτούς που δεν ζαλίζονται εύκολα (όχι πάντως για μένα) / ωχ, πήγε κιόλας 4:00 η ώρα, ας πάω για ύπνο / το βασικό πρόβλημα είναι η έλλειψη ελεύθερου χρόνου / αυτό ακούω παντού γύρω μου από ανθρώπους που δεν μπορούν ν' ασχοληθούν τόσο όσο θα ήθελαν μ' αυτό που γουστάρουν / ένα παγκόσμιο σχέδιο είναι σε λειτουργία για το πετσόκομμα της φαντασίας και τη διαστρέβλωση του ψυχισμού / οι κεραίες του HAARP στην Αλάσκα και τα Commando Solo στους ουρανούς εκπέμπουν συχνότητες που επηρεάζουν τον ψυχισμό και τη λειτουργία του εγκεφάλου / παράλληλα με τις εξελίξεις στη γενετική και τα πειράματα επαναπρογραμματισμού της συνείδησης / **όλα συνηγορούν στο να σ' τη σπάσουν και να μη σ' αφήσουν να την κάνεις ψώνιο με κάτι για την πάρτη σου / ειδικά όταν έχουμε να κάνουμε με κομπιούτερ, συμβαίνουν παράξενα πράγματα / οι άσχετοι βγάζουν απωθημένα, τα ζευγάρια ζηλεύουν και κινδυνεύουν να χωρίσουν, οι θρησκόληπτοι βλέπουν τον Αντίχριστο να βγαίνει από το TTL της GeForce 256** / όμως ο ελεύθερος χρόνος είναι πάντα εκεί, ελεύθερος για τον καθένα / απλώς πρέπει να τον κατακτήσεις και σ' αυτόν τον παλιόκοσμο πρέπει να πολεμήσεις ακόμα και για τα πιο απλά πράγματα / κι ένα απ' τα πιο βασικά, που αξίζει να πολεμήσεις γι' αυτό, είναι το δικαίωμα στην επικοινωνία / ένα απλό (φυσικό) χαρακτηριστικό που συντροφεύει τον άνθρωπο από τότε που πρωτοπερπάτησε στη Γη / που μέσα απ' αυτό ξεπροβάλλει η έμφυτη τάση για ελευθερία και πάνω του χτίζεται η διαιώνιση και η εξέλιξη του είδους / αυτή τη χαρακτηριστική τάση για ελευθερία είναι που φοβάται η εξουσία και γι' αυτό προσπαθεί να διατηρεί υπό τον έλεγχό της τις επικοινωνίες / ενώ την ίδια τάση έχουν κάνει σημαία τους όλοι αυτοί που αγωνίζονται για free Internet / δεν νομίζω πως θ' αργήσει η μέρα που θα σερφάρουμε στο Δίκτυο (με μεγάλες ταχύτητες, εννοείται) και θα πληρώνουμε ένα υποτυπώδες ποσό / από την άλλη μεριά,



τα άπλυτα



ΓΡΑΦΕΙ Ο @simos @militos

έχουμε έναν κατακλυσμό από πληροφορίες μέσα από τις αμέτρητες URL διευθύνσεις / οι πιο μεγάλοι θα θυμούνται κάποιες άλλες εποχές, που οι πληροφορίες είχαν άλλη αξία και η διακίνηση των ιδεών έμοιαζε με υψηλό ιδανικό / σήμερα ο χρήστης του Internet χάνει το δρόμο του από τα πολλαπλά (mirror) sites και βομβαρδίζεται με καταιγισμό ψηφιοποιημένης γνώσης και αμέτρητα spams / ο εγκέφαλος αδυνατεί να επεξεργαστεί όλα αυτά τα δεδομένα κι ο όγκος των πληροφοριών φέρνει πονοκέφαλο, σύγχυση και πανικό / κι όσο καταναλώνουμε πληροφορίες, άλλο τόσο παράγουμε καινούριες που αναπτύσσονται με γεωμετρική πρόοδο / **έτσι ο άνθρωπος φτάνει στο άλλο άκρο, δυσκολεύεται να διακρίνει την αλήθεια από το ψέμα και νιώθει ανίκανος ακόμα και να σκεφτεί / κάθεται μπροστά στην οθόνη σαν υπνωτισμένος και πατάει με το ποντίκι τα links / μπαίνει στα e-buy και γονατίζει τη Visa του και μετά έχει να μιλάει για την ελευθερία του Internet** / σε διάφορους servers ο δρόμος του διακλαδίζεται με σπασμένα appz και gamez και με τσιτάτα του Χακίμ Μπέι / εν αγνοία του αναπτύσσονται θεωρίες όπως ο "Νόμος Συντήρησης της Πληροφορίας" / που λέει πως καμία πληροφορία δεν χάνεται, αλλά απλώς ξεφεύγει από την αντίληψή μας για να ξαναεμφανιστεί αργότερα με αλλαγμένη μορφή / ένας κανόνας λέει πως οι γειτονικές φόρμες και λειτουργίες έχουν την τάση να εξομοιώνονται / στην υλική υπόσταση χρειάζεται κάποιος χρόνος για να συμβεί αυτό / η πληροφορία όμως δεν έχει όγκο και μπορεί να υιοθετήσει στιγμιαία κάθε καινούριο χαρακτηριστικό, να μεταμορφωθεί και να εμφανιστεί με νέο πρόσωπο / σύμφωνα με τον Πάουλ Κάμερερ, οι πληροφορίες που ταξιδεύουν από αποστολέα σε παραλήπτη μεταλλάσσουν συνεχώς τον εαυτό τους / ώσπου να εξαφανιστούν μέσα σε μια νέα μορφή, σχηματίζοντας αλληλεπιδρόμενες σειρές / είναι το "χαλασμένο τηλέφωνο" που παίζουν τα παιδιά, αλλά είναι κι ένα τέρας που διαφεντεύει τις επικοινωνίες / έτσι από τον ΟΤΕ προχωράμε στα Φράκταλς και φτάνουμε στη "Θεωρία του Χάους και στις "Υπερχορδές" / οι σειρές αυτές των πληροφοριών λειτουργούν με πολύπλοκους συνδετικούς τρόπους (έξω από την αντίληψή μας) / προσελκύουν παρόμοιες σειρές στοιχείων και σε κάποια διασταύρωση αποκτούν συγκεκριμένο νόημα και ανάβουν σαν λαμπάκι στο κεφάλι μας / ουφ, αρκετά όμως! / ας κάνω εδώ ένα save και exit από το Word-άκι, ας πάω για μια περιπλάνηση στα games / λοιπόν, έχουμε στο σκληρό: Atlantis 2, Devil Inside, Faust, Rally Masters, The Infernal Machine, The Nomad Soul, Thief 2, Unreal Tournament / Το Atlantis 2 το βαρέθηκα, ούτε μέχρι τη μέση δεν έφτασα και λέω να το πετάξω έξω / Στο Devil Inside (έκδοση beta test) έχω κολλήσει στη σπηλιά με τον τυπά με το τσεκούρι (Umm Blood ha ha ha), που γίνεται αόρατος και φαίνεται σαν να μην τον πιάνουν οι σφαίρες, με την γκόμενα δεμένη στο τραπέζι και το χρόνο περιορισμένο / το Faust το παλεύω τόσους μήνες, είμαι στο έκτο επεισόδιο (μόλις άνοιξα την κλειδαριά με τον συνδυασμό III93), αλλά δεν μπορώ να πω ότι μου αρέσει / το Rally Masters καλό είναι αλλά εγώ προτιμώ το Colin McRae / τον Indy κοντεύω να τον τελειώσω (είμαι στο 14ο επίπεδο στη Nubia) / το Nomad Soul είναι απίθανο και κάποια άλλη φορά θα σας πω περισσότερα / όπως και για το Thief 2 δεν χρειάζεται να πω πολλά, αφού τώρα το ξεκινάω και το μόνο που εύχομαι είναι να μην έχει τη δυσκολία που είχε το πρώτο (το λάτρεψα και το είχα μέχρι τώρα στο σκληρό, έπαιξα από λίγο όλες τις αποστολές, αλλά κατάφερα να ολοκληρώσω μόνο τις πέντε πρώτες) / για το Unreal Tournament έχω ξαναγράψει, είναι αστέρι, χαζεύεις τις καταπληκτικές πίστες (αυτή στον Phobos είναι άλλο πράγμα) και δεν καταλαβαίνεις για πότε σου έρχεται η ρουκέτα / όμως όλ' αυτά τα παιχνίδια τα έχω παραμελήσει τις τελευταίες μέρες, γιατί έχω βρει τον μπελά μου με το CD-R / ένα θρυλικό Philips CDD3610 δεύτερης γενιάς, που έγραφε ακούραστα τόσους μήνες (έστω και με 2x) / στις τελευταίες εγγραφές καίει τα CDs και βγάζει το μήνυμα: D0100: I/O error (05/20/04) - Read error - cannot read from blank area on the CD / κάθε τόσο κάνει κάποια επιτυχημένη εγγραφή, αλλά συνήθως αυτά που γράφει τα διαβάζει μόνο αυτό, τα άλλα drives δεν μπορούν ούτε να μπουτάρουν στο CD / μπορεί κανείς να με βοηθήσει; / πολύ φοβάμαι πως το Philips τα έχει φάει τα ψωμιά του, έχει βγει off και πρέπει να την ψάξω για νέο CD-R / μ' αυτά και μ' αυτά όμως έφτασα στους 8.469 χαρακτήρες (με κενά), συμπληρώθηκε το δισέλιδο κι έφτασε η ώρα για το τελειωτικό save / θα ψάξω να βρω 1-2 φωτογραφίες και αύριο θα τις στείλω με e-mail στον Βαγγέλη / see ya.

PC

SNES

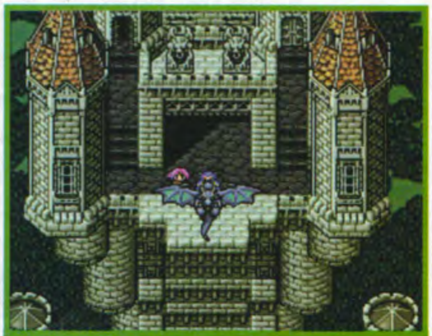
Ο χορός των RPGs

Επανερχόμαστε, ύστερα από περίπου ενάμιση χρόνο -και 26 τεύχη- στη γνωστή 16μπιτη κονσόλα της Nintendo, για να δούμε τις τελευταίες εξελίξεις. Ομως, θα ξεκινήσουμε με μία είδηση που ενδιαφέρει άμεσα τους οπαδούς των beat'em up, ενώ μην ξεχάσετε να ρίξετε μια ματιά στο τέλος του άρθρου, όπου παρουσιάζουμε σε παγκόσμια αποκλειστικότητα μια ελληνική προσπάθεια εξομοίωσης του PlayStation!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Οι φίλοι σας δεν σας φωνάζουν πια με το όνομά σας. Προτιμούν το Akira Kazama. Η μητέρα σας το πρωί δεν σας λέει καλημέρα, αλλά Sayonara. Προχωρώντας στο δρόμο, μουρμουρίζετε ακατάληπτες γιαπωνέζικες φράσεις, ενώ παρακαλάτε να σας επιτεθεί κάποιος περαστικός, ώστε να δοκιμάσετε επιτέλους στην πράξη τα combos του Last Blade. Εχετε μάθει απέξω κι ανακατωτά όλες τις ταινίες του Van Damme, όμως είστε σίγουρος πως, αν ήσαστε στη θέση του, θα τα καταφέρνατε πολύ καλύτερα. Ε, ναι λοιπόν, είστε άρρωστος με τα beat'em up, κι αν υπάρχει κάποιος που έχει πρόβλημα με αυτό, ας έρθει να σας το πει, για να τον περιποιηθείτε κατάλληλα.

Αν ανήκετε στην προαναφερόμενη κατηγορία, πρέπει πάση θυσία να ανοίξετε το φάκελο emulators/wallpaper του συνοδευτικού CD και να εγκαταστήσετε στο desktop όσο πιο γρήγορα γίνεται κάποια από τις εικόνες που θα βρείτε εκεί. Πρόκειται για καλαίσθητες δημιουργίες των σχεδιαστών του γνωστού site Overclocked, με θέματα παρμένα από τα πιο γνωστά beat'em up. Δείτε οπωσδήποτε τα εντυπωσιακά wallpapers του Samurai Shodown και του Impact που ξεχωρίζουν.

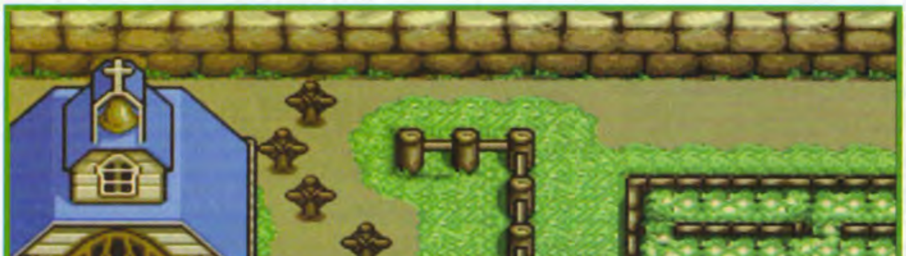


Το FF5, αν και είχε αδύνατο σενάριο, τραβούσε τον παίκτη με τις πολλές διαφορετικές επιλογές που προσέφερε.

Η NINTENDO ΧΑΝΕΙ ΕΔΑΦΟΣ

Το Super NES, πριν καλά καλά κυκλοφορήσει, είχε καθιερωθεί στη συνείδηση του κόσμου ως η "απόλυτη παιχνιδομηχανή". Ωστόσο, το Genesis της Sega κατάφερε να κλέψει την μπουκιά μέσα από το στόμα της Nintendo, κατακτώντας την πρώτη θέση στις προτιμήσεις του κοινού. Κι εκεί που η μάχη έδειχνε χαμένη, ένα γράμμα από τη Sony, που κατέφτασε απρόσμενα στα γραφεία της Nintendo, αναπτέρωσε τις ελπίδες των Ιαπώνων: Η Sony πρότεινε τη συνεργασία των δύο εταιριών για την παραγωγή ενός καινούριου μηχανήματος, του NES CD! Η συμφωνία έκλεισε, όμως οι όροι του συμβολαίου δεν ικανοποιούσαν απόλυτα τους υπεύθυνους της Sony. Ετσι, αποφάσισαν να δημιουργήσουν παράλληλα μία νέα κονσόλα, που θα δεχόταν κατά βάση παιχνίδια διαφορετικού format από αυτό της Nintendo, θα παρείχε όμως ταυτόχρονα πλήρη συμβατότητα με τους τίτλους του NES CD. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να καθυστερήσει η παραγωγή των NES CDs και η Nintendo, που καθόταν σε αναμμένα κάρβουνα βλέποντας την πλάτη της ανταγωνίστριας Sega, κάτι υποψιάστηκε. Με συνοπτικές διαδικασίες, ακύρωσε τη συμφωνία με τη Sony και ανέθεσε την παραγωγή του NES CD στη PHILIPS. Ομως, ο χαμένος χρόνος ήταν αδύνατο να αναπληρωθεί. Ετσι, εγκαταλείφθηκαν όλα τα σχέδια ενίσχυσης του 16μπιτου Super NES και τέθηκε ένας νέος στόχος: τα 64bit! Από την άλλη πλευρά, η Sony έμεινε με μια μισοτελειωμένη 16bit κονσόλα, που δεν θα είχε μέλλον στην αγορά, μια και η Sega έκανε ήδη τα πρώτα της βήματα στα 32bit. Ετσι, αποφάσισε να αναβαθμίσει τον επεξεργαστή που θα χρησιμοποιούσε και να πραγματοποιήσει δυναμική είσοδο στην αγορά των κονσολών, παρουσιάζοντας κι αυτή ένα 32μπιτο μηχάνημα: το PlayStation.

Βλέπουμε, λοιπόν, πώς οι τριβές μεταξύ των μεγάλων εταιριών μπορούν να επηρεάσουν την πορεία ενός μηχανήματος, αλλά και ολόκληρη την ιστορία των computer games. Θα ήταν, βέ-



Το Harvest Moon, πρόδρομος του σημερινού Sims.

ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER" ΚΑΙ ΚΑΠΟΙΑ ΠΑΡΑΛΕΙΠΟΜΕΝΑ



Εξαιτίας έλλειψης χώρου, στο προηγούμενο τεύχος δεν περιλήφθηκαν οι φωτογραφίες με το Ridge Racer Type 4 να τρέχει στο PSX, οπότε ήταν αδύνατο να γίνουν οι απαραίτητες συγκρίσεις. Οι δύο φωτογραφίες που είδατε ήταν από το Bleemcast. Ετσι, στο φάκελο PSX θα βρείτε όλα τα images για να βγάλετε τα συμπεράσματά σας. Ο φάκελος PCEngine περιέχει τα ROMs για τη γνωστή παιχνιδομηχανή, αλλά και δύο μικρά βίντεο από την ταινία "Enemy of the state" με τον Will Smith. Οπως θα διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι, η κονσόλα της NEC παίζει πρωταγωνιστικό ρόλο! Στο directory Callus υπάρχει ένα patch για τον δημοφιλή emulator, που προσθέτει κάποια παιχνίδια. Φυσικά, στους φακέλους SNES\ROMS και Wallpaper υπάρχουν μερικά freeware ROMs για SNES και τα περίφημα wallpapers του Overclocked, αντίστοιχα.

Ακόμα, τον τελευταίο καιρό αντιμετωπίζω προβλήματα με το διακομιστή αλληλογραφίας μου. Υπάρχει, λοιπόν, σοβαρό ενδεχόμενο κάποια από τα μηνύματα που στείλατε να έχουν χαθεί. Ετσι, αν βλέπετε πως δεν έχω απαντήσει μέσα σε μία εβδομάδα, μη διστάσετε να ξαναστείλετε το μήνυμα.

Και κάτι τελευταίο: Ενα μεγάλο ποσοστό των μηνυμάτων που δέχομαι ζητούν να συμπεριλάβουμε στο CD-ROM του περιοδικού ROMs για NEO-GEO, Impact, N64... Επαναλαμβάνω, για πολλοστή φορά, ότι κάτι τέτοιο δεν είναι δυνατόν να συμβεί, αφού οι εταιρίες θεωρούν τη λέξη ROM συνώνυμη με τη φράση "πειρατικό αντίγραφο" και απαγορεύουν ρητά τη διανομή των αρχείων αυτών. Φυσικά, μπορώ να σας δώσω διευθύνσεις από όπου μπορείτε να κατεβάσετε τα ROMs που θέλετε, αν, βέβαια, είστε κάτοχος της αντίστοιχης παιχνιδομηχανής.

βαια, λάθος να πούμε πως το SNES ήταν μια αποτυχημένη προσπάθεια. Ομως, όταν σε μία κούρσα για δύο βγαίνεις δεύτερος, έστω και με μικρή διαφορά, δεν μπορείς να μιλάς για επιτυχία.

Αυτό που κράτησε το μηχάνημα της Nintendo σε απόσταση βολής από το Genesis ήταν ο μεγάλος αριθμός ποιοτικών RPGs που κυκλοφόρησε για το SNES. Τίτλοι όπως το Ogre Battle, το Harvest Moon, το Chrono Trigger και βέβαια τα περίφημα Final Fantasy (2 ως 5) και Legend of Zelda ανανέωσαν το ενδιαφέρον του κόσμου για την "ταλαίπωρη" κονσόλα και ταυτόχρονα δημιούργησαν ένα καινούριο φανατικό κοινό. Στις φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο μπορείτε να πάρετε μια γεύση από τα RPGs του SNES. Μπορείτε να τα βρείτε και να τα κατεβάσετε από τη διεύθυνση www.emusanet.com.

ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ ΓΙΑ SNES

ZSNES: Τρέχει περισσότερα παιχνίδια από κάθε άλλον emulator για SNES. Αν, δε, χρησιμοποιήσετε σωστά τον πολύ καλό debugger που διαθέτει, θα μπορέσετε να τρέξετε και ROMs που με τις συμβατικές ρυθμίσεις κολλάνε. Ολες οι παράμετροι μπορούν να ρυθμιστούν εύκολα και γρήγορα μέσα από ένα εύχρηστο interface και η ταχύτητα εξομοίωσης φτάνει σε ικανοποιητικά επίπεδα, ακόμα κι αν έχετε κάπως παλιότερο μηχάνημα. Τα γραφικά και ο ήχος αποδίδονται στην εντέλεια, αφού το πρόγραμμα εκμεταλλεύεται σε μεγάλο βαθμό τις δυνατότητες των τελευταίων καρτών. Ωστόσο, υπάρχουν ακόμα πολλά περιθώρια βελτίωσης, ιδιαίτερα στον τρόπο επιλογής των ROMs. Αν και δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερο πρόβλημα, το σύστημα με το οποίο καθορίζετε το φάκελο όπου έχετε τοποθετήσει τα παιχνίδια μοιάζει απαρχαιωμένο για πρόγραμμα τέτοιου επιπέδου. Θεωρείται, πάντως, ο καλύτερος και πληρέστερος εξομοιωτής για SNES που θα βρείτε στο Δίκτυο.

SNEMUL: Υπολείπεται του ZSNES στον τομέα του ήχου και της ταχύτητας εξομοίωσης, προσφέρει, όμως, υψηλότερες αναλύσεις και μάλιστα σε μεγαλύτερο βάθος χρώματος. Το interface του SNEMUL είναι, με μια λέξη, καταπληκτικό: Τα κλασικά - και βαρετά - pull down menus έχουν αντικατασταθεί από έναν μικρό και λειτουργικό πίνακα ελέγχου, ενώ στο φόντο υπάρχει μια κινούμενη εικόνα που θα σας βοηθήσει αφάνταστα να επιλέξετε τις σωστές ρυθμίσεις για τη γραφική απεικόνιση. Ο απαραίτητος debugger είναι αρκετά εύχρηστος, αλλά όχι τόσο καλός όσο αυτός του ZSNES. Υπάρχει, όμως, ένας editor που αναλαμβάνει να αλλάξει

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Μια παλιά φίλη, η Amiga, αναλαμβάνει δράση "υπέρ της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών". Οι υπεύθυνοι της εταιρίας απειλούν τους πάντες με μηνύσεις, κάτι που έχει προκαλέσει τη δυσαρέσκεια των φίλων του πάλαι ποτέ κραταιού μηχανήματος. Φυσικά, οι υπεύθυνοι του Overclocked δεν μπορούσαν να μη σχολιάσουν το γεγονός: Κυκλοφόρησαν ένα επεισόδιο του comic τους με τίτλο AmigaClocked! Μπορείτε να το απολαύσετε στη διεύθυνση www.overclocked.org.

Ενας καινούριος arcade emulator, με το όνομα Mimic, έκανε πρόσφατα την εμφάνισή του. Προς το παρόν τρέχει παλιά παιχνίδια, όπως τα Rygar, Pacman και Mr Do. Δεν τον έχω δοκιμάσει ακόμα, αλλά μάλλον είναι στο στυλ του Hive, που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος.

Ο "πολυτεχνίτης" εξομοιωτής MESS έκανε πάλι το θαύμα του: Στην προσεχή έκδοση θα τρέχει και παιχνίδια για SNES!

Μας τελείωσε και ο WinUAE... Ο δημιουργός του δημοφιλούς εξομοιωτή για Amiga δήλωσε ότι μετά την κυκλοφορία της έκδοσης 0.8.12 θα σταματήσει να ασχολείται με το πρόγραμμα.

Κυκλοφόρησε η τελευταία έκδοση του Basilisk II, ενός πολύ επιτυχημένου εξομοιωτή Macintosh. Υπενθυμίζω ότι ο Basilisk τρέχει χωρίς κανένα πρόβλημα τις τελευταίες εκδόσεις του λειτουργικού του δημοφιλούς υπολογιστή της Apple.

Ξεκίνησε το 4ο δικτυακό τουρνουά του site MARP. Οι συμμετέχοντες διαγωνίζονται στα παιχνίδια Arkanoid II, Bubble Bobble, Gaplus, Green Beret, Pnickies, Rally X, Solar Fox και Street Fighter II, χρησιμοποιώντας το MAME.

το κείμενο ή τα tiles καθώς και ένα πολύ καλό studio για snapshots. Ιδιαίτερα ενθαρρυντικό είναι το γεγονός ότι οι προγραμματιστές του φροντίζουν να τον ανανεώνουν αρκετά συχνά, πολλές φορές και ανά εβδομάδα! Ετσι, ο αριθμός των υποστηριζόμενων παιχνιδιών ανεβαίνει αργά αλλά σταθερά, πλησιάζοντας επικίνδυνα τον αντίστοιχο του ZSNES. Δείτε τον οπωσδήποτε (είναι η συμπάθειά μου!) και προτιμήστε τον αν έχετε Pentium II, αφού δεν θα καταλάβετε τη διαφορά στην ταχύτητα εξομοίωσης.

SNES9x: Ο πρώτος εξομοιωτής για SNES που κυκλοφόρησε σήμερα φαντάζει αργός και ξεπερασμένος. Τον βάφτισα "Voodoo Child", όχι γιατί έχει κάποια σχέση με τον Jimmy Hendrix, αλλά εξαιτίας της συμπάθειας που δείχνει προς τις κάρτες που έχουν τα chip της 3dfx. Αν, λοιπόν, είστε ευτυχής κάτοχος μιας τέτοιας κάρτας γραφικών, θα έχετε τη δυνατότητα πρόσβασης σε περισσότερες ρυθμίσεις, με αποτέλεσμα να επιτύχετε καλύτερες επιδόσεις. Στην αντίθετη περίπτωση, μην κάνετε τον κόπο να τον εγκαταστήσετε, γιατί δεν λέει και πολλά πράγματα!

NLKE: Οι προγραμματιστές των εξομοιωτών NLKSNES και ESNES ένωσαν τις δυνάμεις τους και το αποτέλεσμα της συγχώνευσης είναι ο NLKE, ένα πρόγραμμα με αξιόλογο interface και καλή ταχύτητα εξομοίωσης. Ιδιαίτερα εντυπωσιακές είναι οι επιδόσεις του στον τομέα του ήχου, όπου το αποτέλεσμα βρίσκεται πολύ κοντά στο τέλειο.

Στο CD του "PC Master" θα βρείτε τρεις ακόμα εξομοιωτές, οι οποίοι, όμως, βρίσκονται σε πρώιμο στάδιο και προσφέρονται κυρίως για πειραματισμούς. Πρόκειται για τους Little John (όνομα και πράγμα, χαμηλώστε την ανάλυση προτού τον τρέξετε), CHAMPI (ισπανική προσπάθεια, γρήγορος αλλά ο ήχος είναι σπαστός και τα γραφικά μπερδεύονται σε ορισμένα σημεία) και SNEESE.

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟ COMBO ΑΠΟ ΤΑ SAMURAI SHODOWN 1 & 2

Το πολύ όμορφο wallpaper που βρήκα στάθηκε αφορμή να φορτώσω για λίγο το γνωστό beat'em up του Neo Geo και να ξαναθυμηθώ παλιές, ξεχασμένες κινήσεις. Επιλέξτε τον Earthquake και, έχοντας πατημένο το "μπροστά", πατήσετε τα A και B. Φροντίστε μόνο να απομακρυνθείτε εγκαίρως από την οθόνη, μη σας πάρει η ευωδιά! Ευχαριστώ το φίλο Γιάννη Παπαδόπουλο που με βοήθησε να τραβήξω τις φωτογραφίες.



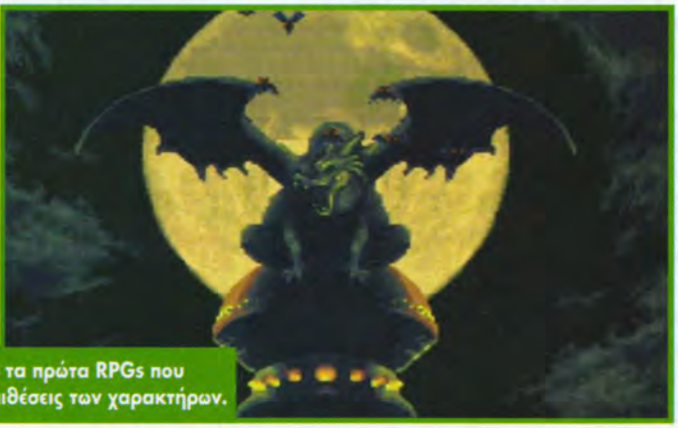




PSX EMULATOR ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΧΡΩΜΑ!

Ενας καινούριος εξομοιωτής για PlayStation πρόκειται να προστεθεί σύντομα στους ήδη υπάρχοντες. Η κυκλοφορία του αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μια και ο Shadow, που είναι επικεφαλής της προγραμματιστικής ομάδας, είναι Ελληνας. Ηρθαμε σε επαφή, μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, και μου έδωσε κάποια στοιχεία που αφορούν στην εξέλιξη του emulator. Αυτή τη στιγμή γίνεται εισαγωγή του CD-ROM κώδικα, γεγονός που σημαίνει ότι σύντομα ο εξομοιωτής θα είναι σε θέση να τρέξει κάποια παιχνίδια. Το επίσημο site του προγράμματος, που θα διατίθεται ως freeware, βρίσκεται στη διεύθυνση pcsx.emuforce.com, όπου εύχομαι, την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, να έχουν κάνει την εμφάνισή τους και τα πρώτα screenshots.





Το Chrono Trigger ήταν από τα πρώτα RPGs που επέτρεπαν συντονισμένες επιθέσεις των χαρακτήρων.



Η υπόσχεση της TOSHIBA:
`Οταν θα βλέπετε έναν EQUIUM Desktop θα ξέρετε ότι είναι η...
No1 ΕΠΙΛΟΓΗ
στους DESKTOP υπολογιστές
EQUIUM
• Κορυφαία αξιοπιστία • Άριστη ποιότητα κατασκευής • Η καλύτερη "επώνυμη" τιμή της αγοράς • Πλήρης υποστήριξη με πανελλαδική κάλυψη • 3 χρόνια εγγύηση. Για τον πρώτο χρόνο έχετε υποστήριξη στο χώρο σας (on site).
Όταν σχεδιάζαμε τους desktop υπολογιστές EQUIUM ξέραμε πολύ καλά τι περίμεναν όλοι από εμάς.
Να γίνουμε όπως και στα notebooks No1 στον κόσμο. Και θα γίνουμε. Γιατί στη σειρά EQUIUM αξιοποίησαμε όλη τη τεχνογνωσία μας και εφαρμόσαμε την υψηλότερη τεχνολογία που υπάρχει σήμερα.
IDEAL GROUP
http://www.ideal.gr
intel inside
pentium® !!!
TOSHIBA
• IDEAL ELECTRONICS: Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 190, 176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΑΘΗΝΑ, Τηλ.: (01) 957 8800, Fax: (01) 957 9094 • IDEAL ΕΓΝΑΤΙΑ: Ν. ΕΓΝΑΤΙΑ 180, 546 39 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Τηλ.: (031) 866 632, 866 365, Fax: (031) 866 495 • IDEAL ΗΠΕΙΡΟΥ: Ν. ΖΕΡΒΑ 57, 453 32 ΙΩΑΝΝΙΝΑ, Τηλ.: (0651) 67 100, Fax: (0651) 49 729 • IDEAL ΚΡΗΤΗ: ΖΩΓΡΑΦΟΥ 2, 712 01 ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΚΡΗΤΗ, Τηλ.: (081) 226 582-3, Fax: (081) 222 804 • IDEAL ΟΛΥΜΠΙΑ: ΑΓΙΟΥ ΑΝΔΡΕΟΥ 157, 262 22 ΠΑΤΡΑ, Τηλ.: (061) 361 240-2, Fax: (061) 361 243 ΚΑΙ ΣΕ ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Intel, the Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks of Intel corporation
IDEAL SOLUTIONS

OUTLOOK 2000
ΜΕΡΟΣ 3ο

Τρίτο μέρος και... ηλεκτρονικό φακέλωμα ή πώς αλλιώς θα ταξινομήσετε τα στοιχεία των προσώπων που σας ενδιαφέρουν, ώστε να έχετε άμεση πρόσβαση σε αυτά, όποτε τα χρειαστείτε.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Ο φάκελος επαφών είναι το ηλεκτρονικό σας βιβλίο διευθύνσεων και η αποθήκη πληροφοριών για τις επιχειρήσεις και τους ανθρώπους με τους οποίους επικοινωνείτε. Χρησιμοποιήστε το φάκελο επαφών για να αποθηκεύσετε τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, τη διεύθυνση κατοικίας, τους αριθμούς τηλεφώνου και οποιαδήποτε άλλη πληροφορία σχετική με την επαφή, όπως γενέθλια ή ημερομηνία επετείου. Μπορείτε να συνδέσετε οποιοδήποτε στοιχείο του Outlook ή έγγραφο του Office με μία επαφή για να σας βοηθήσει να παρακολουθείτε τις σχετικές με την επαφή σας δραστηριότητες.
Οταν προσθέτετε ένα όνομα ή μία διεύθυνση για μία επαφή, το Outlook διαχωρίζει το όνομα ή τη διεύθυνση σε τμήματα και βάζει κάθε τμήμα σε διαφορετικό πεδίο. Μπορείτε να ταξινομήσετε, να ομαδοποιήσετε ή να φιλτράρετε επαφές με βάση οποιοδήποτε τμήμα του ονόματος ή της διεύθυνσης θέλετε.
Από μία επαφή στη λίστα επαφών σας μπορείτε να κάνετε κλικ σε ένα κουμπί ή σε μία εντολή μενού και να απευθύνετε με το Outlook μία πρόσκληση σε σύσκεψη, ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μία πρόσκληση σε εργασία προς την επαφή. Εάν έχετε modem, μπορείτε επίσης να καλέσετε με το Outlook τον αριθμό τηλεφώνου της επαφής. Μπορείτε ακόμα με το Outlook να χρονομετρήσετε το τηλεφώνημα και να καταγράψετε στο Χρονικό πλήρη καταχώριση με τις σημειώσεις που κρατήσατε κατά τη διάρκεια της συνομιλίας.
Μπορείτε να αρχειοθετήσετε πληροφορίες για την επαφή σύμφωνα με το επώνυμο, το όνομα, το όνομα εταιρίας, το ψευδώνυμο ή οποιαδήποτε λέξη μπορεί να σας βοηθήσει να βρείτε γρήγορα την επαφή. Για παράδειγμα: "Προμηθευτής". Το Outlook σας δίνει πολλές επιλογές ονοματολογίας, σύμφωνα με τις οποίες μπορείτε να αρχειοθετήσετε την επαφή ή να πληκτρολογήσετε τη δική σας επιλογή. Μπορείτε να εισαγάγετε μέχρι τρεις διευθύνσεις για κάθε επαφή. Υποδείξτε μία διεύθυνση ως διεύθυνση ταχυδρομείου και χρησιμοποιήστε τη για ετικέτες αλληλογραφίας, φακέλους ή για δημιουργία συγχώνευσης αλληλογραφίας.

Αναζήτηση πληροφοριών επαφής από στοιχείο

Μπορείτε να αναζητήσετε πληροφορίες που αφορούν σε μία επαφή από ένα μήνυμα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, μία πρόσκληση σε σύσκεψη και μία πρόσκληση σε εργασία. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να αναζητήσετε πληροφορίες για μία επαφή από μία καταχώριση Χρονικού, εάν το όνομα της επαφής είναι υπογραμμισμένο στο πλαίσιο "Επαφή". Η επαφή πρέπει να βρίσκεται στην αρχική λίστα των επαφών. Εάν διατηρείτε διάφορες λίστες επαφών σε διαφορετικούς φακέλους, η αρχική λίστα επαφών είναι εκείνη που εμφανίζεται όταν κάνετε κλικ στο εικονίδιο Επαφές, στην ομάδα Outlook της γραμμής του Outlook.

- Στα πλαίσια "Προς", "Κοιν." και "Ιδιαιτ. Κοιν." ενός μηνύματος ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, πρόσκλησης σε σύσκεψη ή πρόσκλησης σε εργασία κάνετε κλικ με το δεξί κουμπί του ποντικιού στο όνομα της επαφής και έπειτα στην εντολή Αναζήτηση επαφής του μενού συντόμευσης.
- Στο πλαίσιο "Επαφές" ενός στοιχείου κάνετε διπλό κλικ στο υπογραμμισμένο όνομα της επαφής.

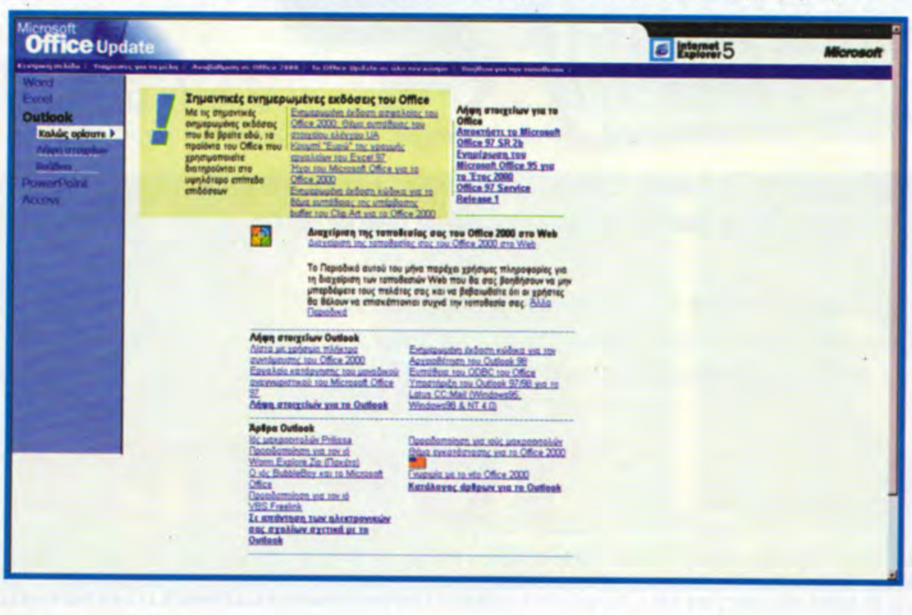
Δημιουργία μηνύματος από επαφή

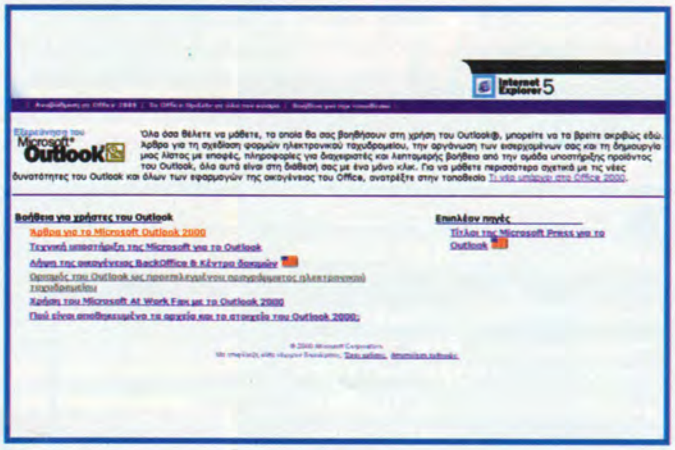
1. Επιλέξτε την επαφή, κάνετε κλικ στο μενού "Ενέργειες" και μετά στην επιλογή "Δημιουργία μηνύματος προς επαφή".
2. Στο πλαίσιο "Θέμα" πληκτρολογήστε το θέμα του μηνύματος.
3. Στο πλαίσιο κειμένου πληκτρολογήστε το μήνυμα.
4. Κάνετε κλικ στο κουμπί "Αποστολή".

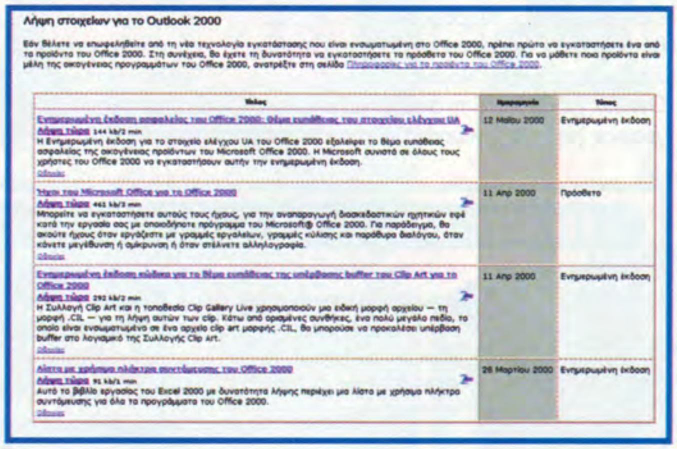
ΕΠΑΦΕΣ & ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Γιατί δεν μπορώ να δω τις επαφές μου;

- Ορισμένες επαφές ίσως να έχουν αποκρυφθεί προσωρινά, εάν η προβολή που χρησιμοποιείτε αποκρύπτει με φίλτρο ορισμένες λεπτομέρειες. Για να προβάλλετε όλες τις επαφές στο φάκελο "Επαφές", κάνετε κλικ στο μενού "Προβολή", τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στην εντολή "Τρέχουσα προβολή" και κάνετε κλικ στην εντολή "Προσαρμογή της τρέχουσας προβολής". Κάνετε κλικ στο κουμπί "Φίλτρο" και στη συνέχεια στο κουμπί "Απαλοιφή όλων".
- Εάν προβάλλετε τις επαφές σε τύπο προβολής πίνακα, οι επαφές μπορεί να είναι ομαδοποιημένες και ίσως οι ομάδες να έχουν συμπτυχθεί, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να δείτε τα περιεχόμενά τους. Για να αναπτύξετε τις ομάδες ώστε να εμφανιστούν οι λεπτομέρειες, κάνετε κλικ στο κουμπί "Ανάπτυξη". Για να συμπτύξετε ομάδες ώστε να αποκρύψετε τις λεπτομέρειες, κάνετε κλικ στο κουμπί "Σύμπτυξη".
- Η καταχώριση και η ταξινόμηση των επαφών







ίσως να μην είναι οι αναμενόμενες. Στις περισσότερες προβολές οι επαφές ταξινομούνται ως προς το περιεχόμενο του πεδίου "Καταχώριση ως". Το πεδίο "Καταχώριση ως" περιλαμβάνει ένα όνομα επαφής, ένα όνομα εταιρίας ή ένα προσαρμοσμένο όνομα για την επαφή. Για να αλλάξετε τον τρόπο καταχώρισης μίας επαφής, ανοίξτε την επαφή και πληκτρολογήστε ό,τι θέλετε στο πλαίσιο "Καταχώριση ως". Εναλλακτικά, μπορείτε να κάνετε την ταξινόμηση με βάση άλλο πεδίο. Κλείστε την επαφή. Στο μενού "Προβολή" τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στην εντολή "Τρέχουσα προβολή" και κάνετε κλικ στην εντολή "Προσαρμογή της τρέχουσας προβολής". Κάνετε κλικ στο κουμπί "Ταξινόμηση" και, τέλος, επιλέξτε το πεδίο βάσει το οποίου θέλετε να γίνει η ταξινόμηση.

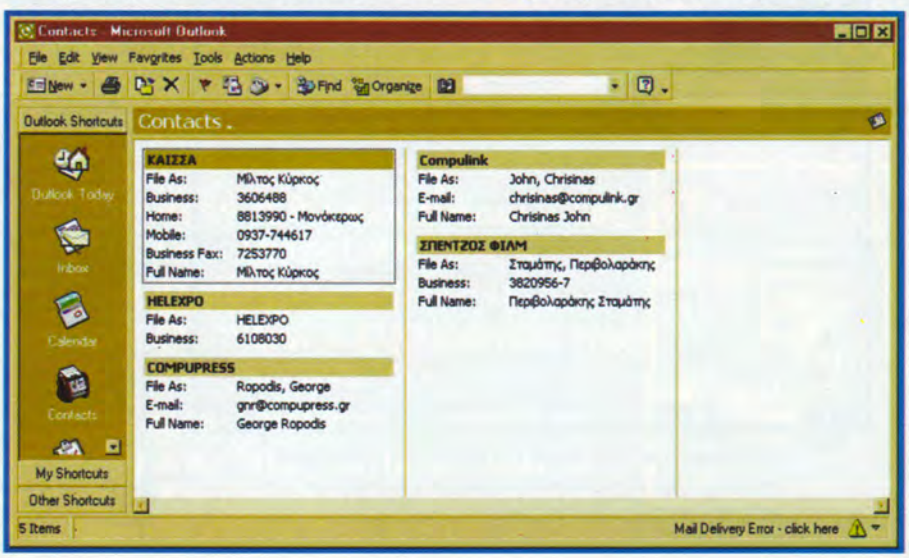
- Εάν αναζητάτε επαφές σε έναν φάκελο επαφών που επιλέξατε από το Βιβλίο Διευθύνσεων του Outlook, στο πλαίσιο "Εμφάνιση ονομάτων από" του Βιβλίου Διευθύνσεων, μόνον οι επαφές που έχουν καταχώριση στο πεδίο "Ηλεκτρονική διεύθυνση" ή στο πεδίο "Αριθμός φαξ" εμφανίζονται στη λίστα.

Γιατί λείπουν πληροφορίες από τις επαφές μου;

- Η προβολή που χρησιμοποιείτε μπορεί να μη συμπεριλαμβάνει τα πεδία που θέλετε να δείτε. Για παράδειγμα, σε ορισμένες προβολές έχει καθοριστεί να εμφανίζεται μόνο η διεύθυνση αλληλογραφίας. Ετσι, βλέπετε μόνο μία διεύθυνση, ακόμη και εάν έχετε καταχωρίσει κι άλλη.
- Εάν δημιουργήσετε προσαρμοσμένα πεδία, αυτά θα είναι διαθέσιμα μόνο στο φάκελο στον οποίο τα δημιουργήσατε.
- Εάν προσθέσετε ένα πεδίο σε έναν τύπο προβολής καρτών και το πεδίο είναι κενό για μία συγκεκριμένη επαφή, το πεδίο αυτό δεν θα είναι ορατό στην κάρτα που αφορά στη συγκεκριμένη επαφή.
- Εάν εμφανίσετε κενά πεδία σε έναν τύπο προβολής καρτών, οι κάρτες ίσως να μη χωρούν στο παράθυρο. Μεγεθύνετε το παράθυρο ή μεταφερθείτε με κύλιση στην κάρτα που θέλετε. Κάνοντας κλικ σε οποιοδήποτε πεδίο της κάρτας, επιλέγετε την κάρτα. Εάν, από οποιοδήποτε πεδίο της κάρτας, σύρετε προς τα κάτω το δείκτη του ποντικιού, θα εμφανιστούν τα κρυφά πεδία.
- Εάν δεν εμφανίζονται όλες οι πληροφορίες των πεδίων μίας κάρτας σε τύπο προβολής κάρτας, μπορείτε να αυξήσετε το πλάτος της κάρτας. Επίσης, μπορείτε να αυξήσετε τον αριθμό των γραμμών που εμφανίζονται σε πεδία, τα οποία είναι δυνατόν να εμφανίσουν περισσότερες από μία γραμμές - για παράδειγμα, το πεδίο "Διεύθυνση."
- Οταν καταχωρίζετε όνομα ή διεύθυνση, το Outlook προσπαθεί να διαχωρίσει το όνομα ή τη διεύθυνση σε λογικές ενότητες και στη συνέχεια αντιγράφει κάθε ενότητα σε ξεχωριστό πεδίο, όπως "Ονομα", "Πατρώνυμο", "Επώνυμο" ή "Οδός εργασίας", "Πόλη εργασίας" κ.λπ. Εάν το Outlook δεν διαχωρίσει το όνομα ή τη διεύθυνση σε λογικές ενότητες, τα πεδία που θα περιείχαν τα τμήματα του ονόματος ή της διεύθυνσης παραμένουν κενά. Για να συμπληρώσετε τα κενά πεδία ονόματος ή διεύθυνσης, ανοίξτε την επαφή και κάνετε κλικ στα κουμπιά "Ονοματεπώνυμο" ή "Διεύθυνση".

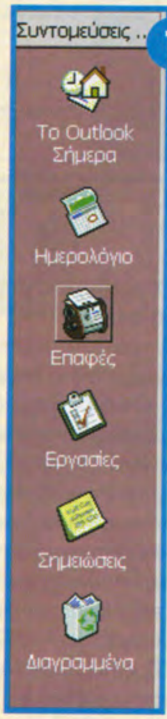
Οι επαφές μου δεν ταξινομούνται με την αναμενόμενη σειρά ταξινόμησης.

- Ισως να έχετε ταξινομήσει τις επαφές βάσει ολόκληρης της διεύθυνσης αντί ενός τμήματός της. Για παράδειγμα, εάν ταξινομήσατε τις επαφές σας κατά το πεδίο "Διεύθυνση εργασίας", το Outlook χρησιμοποιεί την πρώτη γραμμή του κειμένου στο πεδίο "Διεύθυνση εργασίας" για την ταξινόμηση των επαφών. Για να εμφανίσετε τις επαφές ταξινομημένες κατά πόλη ή χώρα της διεύθυνσης εργασίας, ταξινομήστε τις επαφές βάσει του πεδίου "Πόλη εργασίας" ή "Χώρα εργασίας". Στο μενού "Προβολή" τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στην εντολή "Τρέχουσα προβολή" και κάνετε κλικ στην εντολή "Προσαρμογή της τρέχουσας προβολής". Κάνετε κλικ στο κουμπί "Ταξινόμηση" και στη συνέχεια στην επιλογή "Πεδία διευθύνσεων" του πλαισίου "Επιλογή διαθέσιμων πεδίων από". Στο πλαίσιο "Ταξινόμηση στοιχείων κατά" κάνετε κλικ στο πεδίο κατά το οποίο θέλετε να γίνει η ταξινόμηση.
- Ισως να έχετε ταξινομήσει τις επαφές βάσει

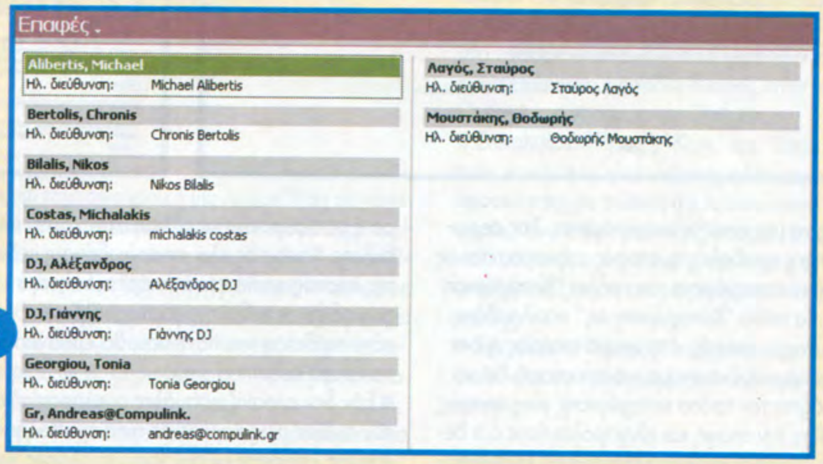


ενός συνδυασμού πληροφοριών από τις διευθύνσεις εργασίας και οικίας. Εάν η ταξινόμηση έγινε κατά το πεδίο "Νομός" ή "Χώρα", το Outlook χρησιμοποιεί τη διεύθυνση αλληλογραφίας για την ταξινόμηση των επαφών. Ίσως να ορίσατε τη διεύθυνση εργασίας ως διεύθυνση αλληλογραφίας σε ορισμένες επαφές και τη διεύθυνση οικίας σε κάποιες άλλες. Για να αλλάξετε τη διεύθυνση αλληλογραφίας, ανοίξτε την επαφή. Κάτω από το κουμπί "Διεύθυνση" κάνετε κλικ στο βέλος προς τα κάτω, κάνετε κλικ στην επιλογή "Εργασία", "Οικία" ή "Άλλη" και έπειτα επιλέξτε το πλαίσιο ελέγχου "Διεύθυνση αλληλογραφίας". PC

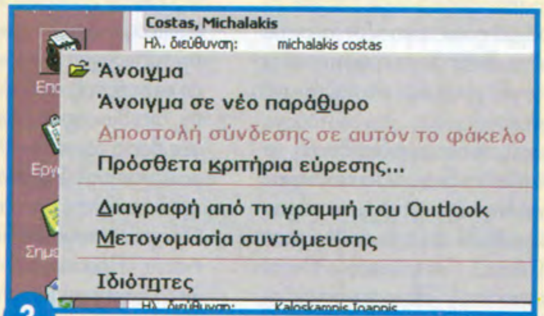
"ΣΤΕΝΕΣ" ΕΠΑΦΕΣ ΜΕ ΤΟ OUTLOOK 2000



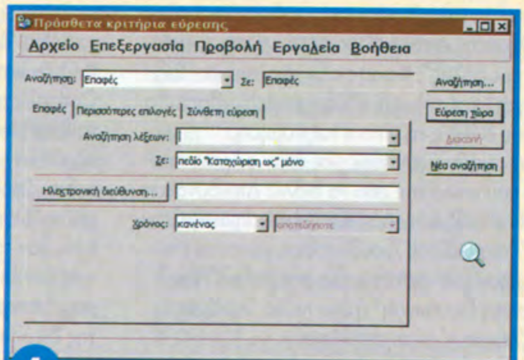
1 **Για γρήγορη πρόσβαση στις επαφές κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο, στις συντομεύσεις.**



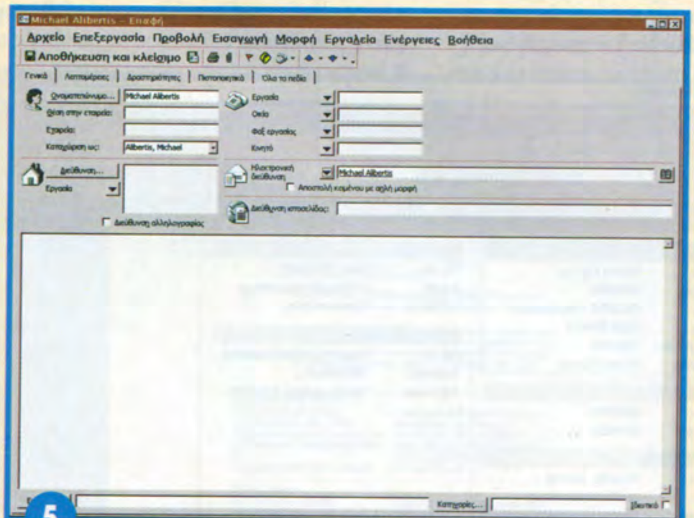
2 **Οι επαφές εμφανίζονται με τα άκρως απαραίτητα στοιχεία, όμορφα στοιχισμένες.**



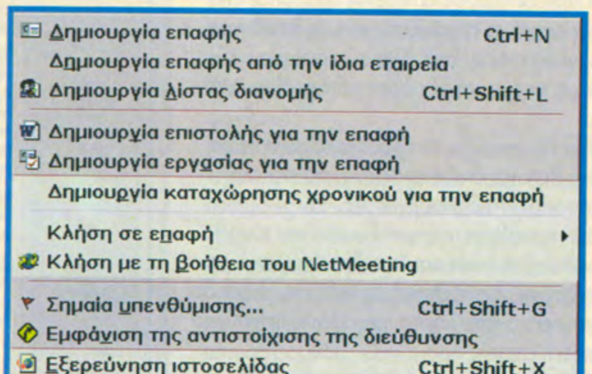
3 **Με δεξί κλικ στο εικονίδιο των επαφών διαλέγουμε την επιλογή που θέλουμε να "σκαλίσουμε"!**



4 **Στη σπάνια περίπτωση που έχουμε πάρα πολύ μεγάλο αριθμό επαφών, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα πρόσθετα στοιχεία εύρεσης μίας καταχώρισης.**



5 **Κάθε επαφή είναι πολύ σωστά και εργονομικά σχεδιασμένη. Υπάρχουν όλων των ειδών τα στοιχεία που μπορούμε να καταγράψουμε για γνωστούς και μη.**



6 **Το μενού των επαφών είναι πολύ αναλυτικό.**

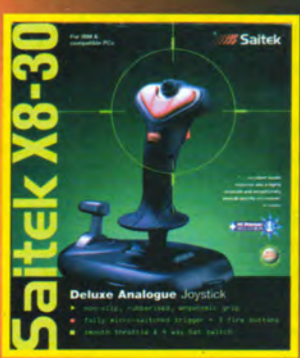














COMPUTERS GAMES CLUB



ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

DINO CRISIES	12.500
LEMANS 24	12.900
THE LONGEST JOURNEY	12.900
DOGS OF WAR	12.500
KAWASAKI RACING	12.900
DAIKATANA	12.500
LEMINGS REVOLUTION	12.500
ASTERIX OBELIX CEASAR	12.500
PLAYER MANAGER 2000	12.500
RALLY MASTERS	12.900
SOLDIERS OF FORTUNE	12.500
THIEF 2	12.900
RISK 2	12.500
STAR TREK ARMADA	12.500
STAR WARS FORCE COMMANDER	12.900
UEFA 2000	12.500
DIE HARD 2	12.900
FI 2000	12.500
SUPERBIKES 2000	12.500
FLYING HEROES	12.900
AIRPORT 2000	12.500



ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

WORLD CUP '98	3.900
NBA 97	3.500
NBA 98	4.500
DREAMS	4.900
TIME COMANDO	3.500
RAVEN	4.900
WLS '98	3.900
TICT	4.500
DOMINOS	3.500
CYBERIA 2	4.900
BEAST WITHIN	5.900
TERANOVA	3.500
COMANCHE	3.500
RISE ROBOTS	3.500
JOYPAD	6.500
JOYSTICK	6.500
CAMERA	24.900



ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTEL P3 600MHz, MICROSTAR 6199 YA, 64 DIM (100MHz) ATI PAGE 128 (32MB), FUJITSU 10, 2x ULTRA ATA 66, SB. 128, CD-ROM 48, 1,44 FDD, ATX TOWER, MODEM 56.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ, MONITOR HYUNDA 15", ΗΧΕΙΑ 120WATT, KEYBORD, MOUSE

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

349.000 ΔΡΧ.





ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
COMPUTER'S GAME CLUB ΣΥΡΟΥ ΚΩΤΣΟΒΙΛΗ 40, ΤΗΛ.: (0281) 83270
COMPUTER'S GAMES CLUB ΑΙΔΗΨΟΥ ΕΡΜΟΥ 6, ΤΗΛ.: (0226) 24959

CASCADING STYLE SHEETS (CSS) ΜΕΡΟΣ Γ'

Transitions

Αυτόν το μήνα θα ασχοληθούμε με τα transitions στον Internet Explorer και το Netscape. Τα transitions είναι εφέ παρόμοια με αυτά του Power Point όταν αλλάζει σελίδα. Η διαφορά εδώ είναι ότι τα εφέ αυτά μπορούν να εφαρμοστούν όχι μόνο σε σελίδες αλλά και σε αντικείμενα (εικόνες, DIV blocks).

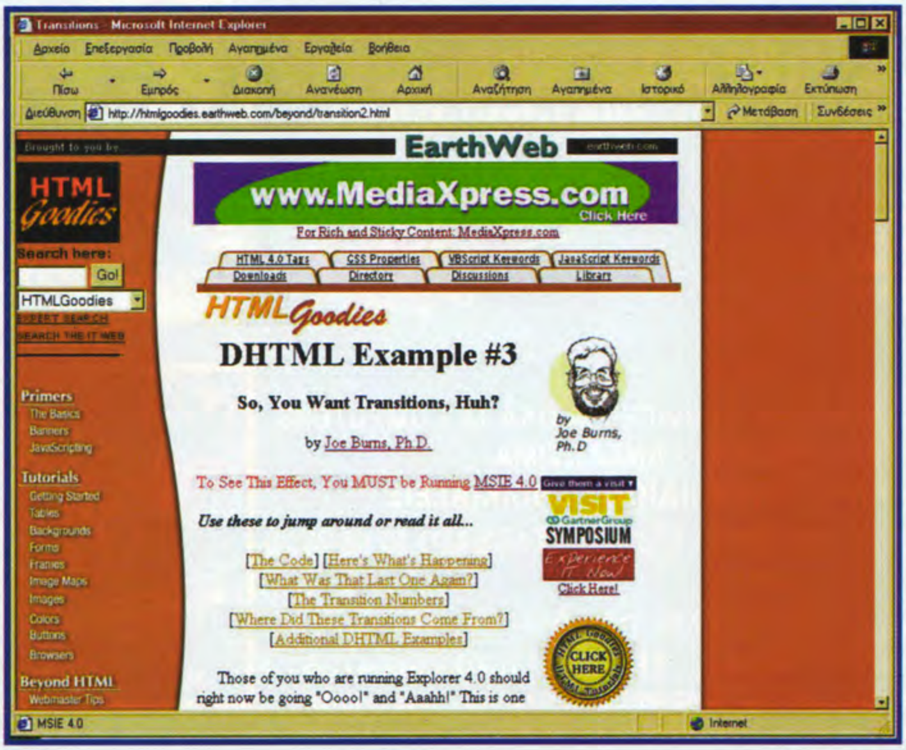
του Δεμιρίδη Νικόλα
javas@mailbox.gr

Θα δούμε, πώς μπορούμε με τη χρήση εφέ, είτε JavaScript/VBScript είτε Java applet, να δημιουργήσουμε πολύ όμορφες αισθητικά σελίδες - αρκεί βέβαια να μην το παρακάνουμε και μοιάζει η σελίδα σαν psychedelic video clip ή είναι τόσο "βαριά" που ο επισκέπτης βαρεθεί να περιμένει.

TRANSITIONS ΣΤΟΝ INTERNET EXPLORER

Ενα πράγμα που διαφοροποιεί την τηλεόραση από τον Web είναι η φτωχή χρήση των transitions. Η τηλεοπτική εικόνα φαίνεται να μεταφέρεται από τη μία στην άλλη εικόνα απαλά. Αντιθέτως οι ιστοσελίδες μεταφέρονται από τη μία σελίδα στην άλλη απότομα, αποκαλύπτοντας συχνά μία καινούρια σελίδα η οποία δεν έχει φορτωθεί πλήρως.

Τα transitions είναι φίλτρα που εφαρμόζονται συνεχώς. Ο σκοπός τους είναι να μας μεταφέρουν από τη μία σελίδα στην άλλη με οπτικό τρόπο. Πολλά φίλτρα μπορούν να εφαρμοστούν με δυναμικό τρόπο για να δημιουργηθούν "σκούπες" και "αποσβέσεις". Ορισμένα φίλτρα, όπως τα drop shadow (σκιά) και glow (λάμψη), δεν είναι transitions. Αυτά τα φίλτρα είναι παρόμοια με τα αντίστοιχα του Adobe PhotoShop. Αφού όμως δείτε τη λειτουργία αυτών των φίλτρων, θα συμφωνήσετε ότι πρόκειται για πολύ "άχαρο" rendering. Είναι απίθανο οι γραφίστες να αντικαταστήσουν τα Eye Candy, KPT και ULEAD για τα φίλτρα που μας παρέχει ο Internet Explorer.



Εγιναν αρκετές προσπάθειες για να δημιουργηθούν transitions για τις ιστοσελίδες. Ενα από τα πρώτα εφέ που δημιουργήθηκαν με την JavaScript ήταν το "σβήσιμο" του background σε μαύρο πριν από το πέρασμα σε άλλη σελίδα. Τέτοιες μέθοδοι αντιπροσώπευαν μία προσπάθεια να δημιουργήσουν όμορφες σελίδες, ευχάριστες στο μάτι. Ενώ η τηλεόραση είχε 40 χρόνια για να εξομαλύνει την οπτική της, ο Web είχε μόνο μερικά χρόνια. Οι προσπάθειες για τη βελτίωση της αισθητικής των ιστοσελίδων συνεχίζονται μέχρι σήμερα.

Τα transitions μπορεί να χρησιμοποιηθούν σε δύο διαφορετικές περιπτώσεις, είτε μέσα στην ίδια σελίδα είτε όταν περνάμε από τη μία σελίδα στην άλλη.

Οπως συμβαίνει με αρκετά εφέ της DHTML, τα transitions μεταξύ Internet Explorer και Netscape Navigator δεν είναι -τι έκπληξη!- συμβατά. Σε αντίθεση με άλλες τέτοιες ασυμβατότητες, οι οποίες διορθώνονται με τη χρήση έξυπνου κώδικα, σε αυτή την περίπτωση θα αναγκαστούμε να καταφύγουμε στη λύση της χρήσης των IF, THEN. Για ακόμα μία φορά η Microsoft υπερτερεί και στον τομέα των transitions, εφόσον τα αντιμετωπίζει πιο επαγγελματικά δημιουργώντας ειδικές εντολές στα CSS, οι οποίες επιτρέπουν τη δημιουργία τόσο transitions όσο και φίλτρων.

TRANSITIONS ΜΕΤΑΞΥ ΣΕΛΙΔΩΝ

Η Microsoft μας παρέχει 24 διαφορετικά εφέ για transitions μεταξύ σελίδων και όλα είναι πολύ εύκολο να τα συμπεριλάβουμε στον κώδικά μας. Το <META> tag καθορίζει τον τύπο του transition, τη διάρκεια και άλλες μεταβλητές, όπως επίσης το αν θα εφαρμόζεται στο φόρτωμα της σελίδας ή την έξοδο από τη σελίδα. Ο κώδικας που ακολουθεί πρέπει να τοποθετείται στο <HEAD> tag.

```
<META http-equiv='Page-Enter'
   CONTENT='RevealTrans(Duration=4,
   Transition=1)>
<META http-equiv='Page-Exit'
   CONTENT='RevealTrans(Duration=2.500,
   Transition=6)>
```

Αυτά τα transitions ενεργοποιούνται από ένα γεγονός. Στο ανωτέρω παράδειγμα το γεγονός είναι το φόρτωμα και το ξεφόρτωμα της σελίδας.

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

Με ορισμένες απλές αλλαγές στο προαναφερόμενο παράδειγμα, ο Web developer μπορεί να δημιουργήσει 24 διαφορετικά transitions όταν "μπαίνει" και "βγαίνει" από μία σελίδα.

Page-Enter: Αυτή η μεταβλητή ελέγχει το transition όταν η σελίδα "φορτώνει" και τον τρόπο που εμφανίζεται το περιεχόμενο.

Duration: Αυτή η μεταβλητή ελέγχει το χρόνο (σε δευτερόλεπτα) διάρκειας του transition.

Transition: Αυτή η μεταβλητή προσδιορίζει ποιο transition θα χρησιμοποιηθεί (βλ. πίνακα).

Page-Exit: Η μεταβλητή αυτή ελέγχει τον τρόπο με τον οποίο το περιεχόμενο αποσύρεται από την οθόνη προτού φορτώσει η επόμενη σελίδα. Χρησιμοποιεί τις ίδιες μεταβλητές με το Page-Enter.

TRANSITIONS ΕΝΤΟΣ ΣΕΛΙΔΩΝ

Τα transitions μπορεί να εφαρμοστούν και σε στοιχεία των ιστοσελίδων. Εικόνες μπορεί να εμφανίζονται σιγά σιγά στη θέση μιας άλλης, στοιχεία μπορεί να εξαφανίζονται αργά από την οθόνη και μία άλλη εικόνα μπορεί να εμφανίζεται στο φόντο. Τα transitions εντός σελίδων μεταχειρίζονται περισσότερο ως φίλτρα τα οποία εφαρμόζονται μέσω των style sheets (CSS). Περισσότερα για τα φίλτρα στον Internet Explorer θα πούμε σε προσεχή άρθρα. Στις εικόνες εφαρμόζονται τα transitions με δύο τρόπους:

filter:blendTrans(duration=m): Αυτό το φίλτρο εμφανίζει ή εξαφανίζει απαλά μία εικόνα. Εχει μόνο μία παράμετρο, την Duration (διάρκεια). Το φίλτρο Fade επιτρέπει στο χρήστη να ελέγχει το χρόνο που απαιτείται για να εμφανιστεί ή εξαφανιστεί η εικόνα.

filter:revealTrans(transition=n, duration=m): Αυτό το φίλτρο επιτρέπει στο χρήστη να χρησιμοποιήσει ένα από τα 24 (πίνακας) transitions. Το φίλτρο Wipe χρησιμοποιεί δύο παραμέτρους: Duration και Transition.

Αυτά τα transitions εφαρμόζονται δημιουργώντας μία συνάρτηση (function), η οποία εκτελείται από ένα γεγονός, όπως το φόρτωμα της σελίδας (onload), το κλικ του ποντικιού (onclick) ή κάποιο mouseover. Το ακόλουθο παράδειγμα, το οποίο είναι σε VBScript, δείχνει τον τρόπο.

```
<html>
<head><title>Intrapage
  Transitions</title>
<script language="VBScript">
<!–
Sub Window_onload()
Call pic 1_show()
End Sub
Sub pic1_show()
pic1.filters(0).apply()
pic1.style.visibility= 'visible'
pic1.filters(0).play()
End Sub
–>
</script>
</head>
<body>
<img id='pic1' src='image.jpg' style='position:
  absolute; top: 100; left: 100; visibility:
  hidden; filter:blendTrans(duration=2.50)'>
</body>
</html>
```

TRANSITION ΣΤΟΝ NETSCAPE

Ο Netscape Communicator δεν υποστηρίζει transitions ή φίλτρα, όπως ο Internet Explorer. Για την ακρίβεια, ο Netscape δεν περιέχει καμία απολύτως λειτουργία για εφαρμογή φίλτρων ή transitions. Βέβαια, ορισμένα transitions εντός σελίδων μπορούν να δημιουργηθούν με τη χρήση της JavaScript, τα οποία όμως είναι αρκετά πολύπλοκα. Θα δούμε πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε μερικά transitions με αυτόν τον τρόπο.

HORIZONTAL WIPE

Το Horizontal Wipe δημιουργεί το εφέ μίας αυτόματης συρόμενης πόρτας που κλείνει. Η δήλωση IF στο τέλος καθορίζει το τέλος του script.

```
<html>
<head><title>Netscape Transitions</title>
<script language='JavaScript'>
<!–
function
  curtainWidth(lyr,xinc,inctime,stopwidth) {
lyr.clip.left += -(xinc/2);
lyr.clip.right += (xinc/2);
if (lyr.clip.width < 0) {
              lyr.clip.width = 0
}
if (((xinc < 0) && (lyr.clip.width > stopwidth))
  ||
((xinc > 0) && (lyr.clip.width < stopwidth))) {
setTimeout('curtainWidth(document.layers
  ["'+lyr.name+'"], '+xinc+', '+inctime+',
  '+stopwidth+')',inctime)
}
}
–>
</script>
</head>
</body> bgcolor='#ffffff'
  onload="curtainWidth(document.layers
  ['vsbar'],-6,15,0)">
<layer name='vsbar' top=100 left=100
  visibility=inherit clipwidth=500
  width=500>
<img src='image.jpg' width=490 height=32>
</layer>
</body>
</html>
```

Ας δούμε τις παραμέτρους του script που μπορούμε να μεταβάλλουμε. Ολες οι παράμετροι βρίσκονται στην εντολή onload. Οι παρούσες τιμές είναι ['vsbar'], -6, 15, 0.

lyr.name: Το όνομα του layer. Στο παράδειγμά μας είναι vsbar.

xinc: Η μεταβλητή αυτή καθορίζει πόσα pixels από το layer γίνονται αόρατα με κάθε επανάληψη της function. Με κάθε επανάληψη, 6 pixels "αφαιρούνται" από την αριστερή και δεξιά πλευρά του layer. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται μέχρις ότου όλη η εικόνα εξαφανιστεί.

inctime: Αυτή η παράμετρος ελέγχει τη συχνότητα επανάληψης της function. Στο παράδειγμα αυτό συμβαίνει κάθε 15 milliseconds. Οσο πιο γρήγορα επαναλαμβάνεται η function τόσο πιο απαλό είναι το animation. Ωστόσο πρέπει να διατηρηθεί μία ισορροπία μεταξύ της ταχύτητας του animation και της επανασχεδίασης της εικόνας τόσο συχνά. Πολλά μηχανήματα θα αντιμετωπίσουν προβλήματα, επανασχεδιάζοντας την εικόνα κάθε 15 milliseconds.

stopwidth: Αυτή η παράμετρος διατάσσει τη διακοπή εκτέλεσης της function, όταν η εναπομείνασα εμφανής περιοχή φτάσει κάποιο συγκεκριμένο πλάτος. Στο παράδειγμα σταματά μόλις το πλάτος αυτό γίνει 0, δηλαδή μόλις εξαφανιστεί εντελώς.

Ορισμένες άλλες παράμετροι θα πρέπει να αλλαχθούν εάν θέλουμε να βάλουμε μία εικόνα με διαφορετικό ύψος και πλάτος. Το μοναδικό μέγεθος που μας ενδιαφέρει σε αυτή την περίπτωση είναι το πλάτος, εφόσον το εφέ εφαρμόζεται σε οριζόντια φορά. Το πλάτος του layer θα πρέπει να ισούται με το πλάτος της εικόνας, ειδάλλως το κέντρο εφαρμογής του εφέ θα είναι λάθος.

TRANSITIONS ΓΙΑ INTERNET EXPLORER

Ονομα	Αριθμός	Ονομα	Αριθμός
Box In	0	Random Dissolve	12
Box Out	1	Split Vertical In	13
Circle In	2	Split Vertical Out	14
Circle Out	3	Split Horizontal In	15
Wipe Up	4	Split Horizontal Out	16
Wipe Down	5	Strips Left Down	17
Wipe Right	6	Strips Left Up	18
Wipe Left	7	Strips Right Down	19
Vertical Blinds	8	Strips Right Up	20
Horizontal Blinds	9	Random Bar Horizontal	21
Checkerboard Across	10	Random Bar Vertical	22
Checkerboard Down	11	Random	23

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Η χρήση των transitions και των φίλτρων μάς επιτρέπει να δημιουργήσουμε sites που δίνουν την αίσθηση μίας on-line παρουσίασης, κάτι που κάνει αρκετά γοητευτικό το site μας. Βέβαια, οφείλουμε όπως πάντα να μην υπερβάλλουμε στη χρήση τους, γιατί τότε επιτυγχάνουμε ακριβώς αντίθετο αποτέλεσμα. PC

STAR KNIGHTS

Κατακτήστε το διάστημα και συνθλίψτε τους εχθρούς σας

Αυτό το δεκαπενθήμερο σας προσφέρουμε ακόμη ένα on-line παιχνίδι και όχι μόνο... "Οχι μόνο τι;", θα αναρωτηθείτε. "Οχι μόνο on-line", θα σας απαντήσω. Το Star Knights, λοιπόν, μπορείτε να το δοκιμάσετε όλοι, είτε έχετε πρόσβαση στο Internet είτε όχι. Φυσικά, ακολουθώντας το παράδειγμα προηγούμενων τευχών, θα σας ενημερώσω ότι το Star Knights βρίσκεται σε beta testing, οπότε μπορείτε να το γευθείτε όλοι και όλες ΔΩΡΕΑΝ. Τρέξτε να προλάβετε!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.Com

Star Knights, λοιπόν, γι' αυτό το δεκαπενθήμερο, ένα space exploration και resource management TBS (Turn Based Strategy). Καιρό είχε να εμφανιστεί στην αγορά TBS και δεν περίμενα να το συναντήσω σε on-line παιχνίδι, διότι είναι κομματάκι δύσκολη η εφαρμογή του. Η εταιρία - δημιουργός του Star Knights έχει μία έφεση στα TBS παιχνίδια, αφού και το προηγούμενο δημιούργημά της (on-line game και αυτό) ήταν TBS, ο δε τίτλος του άκρως πρωτότυπος: Metal Knights! Κάποια στιγμή, εάν καταφέρω να ξεκλέψω χρόνο, θα αναφερθώ και στο Metal Knights, ένα αρκετά αξιόλογο on-line παιχνίδι, σαφώς κατώτερης ποιότητας από το Star Knights, αλλά καλό. Ας μην μακρηγορώ άλλο. Προχωρώ αμέσως στα...

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Πρώτο βήμα και βασικότερο είναι να βρούμε και να κάνουμε install τον client του Star Knights. Δυστυχώς, στο CD αυτού του τεύχους δεν κατάφερα να περιλάβω τον client του παιχνιδιού, αλλά θα μπορέσετε να τον βρείτε στο επόμενο CD (δηλαδή στο τεύχος 125). Επειδή όμως γνωρίζω ότι δεν πρόκειται να κάνετε δεκαπέντε μέρες υπομονή και δεδομένου ότι ο client είναι σχετικά μικρός (7,8MB), μπορείτε να τον κατεβάσετε από τη σελίδα του Star Knights στο Internet και πιο συγκεκριμένα από τη διεύθυνση http://www.starknights.com/download.html. Πιστέψτε με, αξίζει τον κόπο. Σε δεκαπέντε μέρες ένας Θεός ξέρει τι γίνεται (π.χ. βγαίνει το Diablo II, λέμε τώρα), οπότε κατεβάστε το και απολαύστε το τώρα, όσο έχετε μπροστά σας καιρό. Εξάλλου τι είναι 7MB... ούτε δύο αρχεία MP3.

Αφού σας έπεισα να τον κατεβάσετε, κάνετέ του και ένα install τώρα. Εν συνεχεία, πρέπει να μάθετε καλά το παιχνίδι (γιατί είναι τρομερά περίπλοκο) - μη βγείτε κατευθείαν στο Net και γίνετε ρόμπα :). Ετσι, λοιπόν, φορτώστε το παιχνίδι ΧΩΡΙΣ να έχετε μπει στο Internet, προκειμένου να προπονηθείτε λίγο, παίζοντας τις Tutorial αποστολές. Αφού έχετε φορτώσει το παιχνίδι, διαβάστε την εισαγωγή και μετά πατήστε Continue. Το επόμενο είναι και το βασικό μενού, από το οποίο μπορείτε να παίξετε Combat (στη Melee Arena) και Campaign (από το Full Game) ή να επιλέξετε Internet, οπότε θα παίξετε στο Διαδίκτυο, συνδεόμενοι πρώτα στον Server. Η εμφάνιση και τα γραφικά του συγκεκριμένου μενού επιλογών μού θύμισαν λίγο το Starcraft. Βέβαια, το παιχνίδι δεν έχει καμία σχέση, αλλά μου ξύπνησε ευχάριστες αναμνήσεις και με προδιέθεσε θετικά.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Προτού ξεκινήσετε τα Tutorials μέσω του Full Game, πρέπει πρώτα να φτιάξετε έναν χαρακτήρα, ο οποίος θα είναι (και καλά) το Big Boss. Συνολικά υπάρχουν πέντε διαφορετικές κλάσεις, με διαφορετικά bonus και ικανότητες η καθεμία, από τις οποίες μπορείτε να διαλέξετε. Ιδού λοιπόν:

Star Knights: Χάρισαν το όνομά τους στο παιχνίδι. Πρόκειται για ένα σύνολο ιδεαλιστών που θέλουν να διατηρήσουν την τάξη και την ισορροπία στο γαλαξία. Είναι αξιοσέβαστοι για τις πράξεις και διακρίνονται για το σεβασμό που έχουν προς όλα τα όντα και το δόγμα τους.

Dark Knights: Πρόκειται για ένα σύνολο πρώην Star Knights, οι οποίοι εξορίστηκαν για τα εγκλήματα που διέπραξαν κατά της κοινωνίας τους. Ετσι, έχουν σχεδόν ίδιες ικανότητες με τους Star Knights, μόνο που, αντί να διοικούν με το σεβασμό και το κύρος, διοικούν με τον τρόμο που σπέρνουν.

Merchants: Το κύριο όπλο στα χέρια τους είναι (μα τι άλλο, φυσικά) το εμπόριο. Εχουν δημιουργήσει συμμαχίες και με άλλους παράγοντες για υποστήριξη, αν και οι ίδιοι έχουν μάθει κάποιες βασικές αρχές του πολέμου.

Navigators: Γεννημένοι εξερευνητές του διαστήματος, έχουν τάση να μεγαλώνουν τα σύνορα του γνωστού διαστήματος διαρκώς. Εξερευνούν ανελλιπώς νέους πλανήτες και γαλαξίες. Επίσης, έχουν





Κάνοντας trade αγαθά από τη βάση σας σε κάποια άλλη.



Διαστημική μάχη, η οποία γίνεται real time, εν αντιθέσει με την turn based νοοτροπία του παιχνιδιού.

την ικανότητα να κάνουν τα σκάφη τους να ταξιδεύουν με τρομερές ταχύτητες.

Republicans: Γνωστοί και ως οι άνθρωποι του λαού. Προτιμούν να ζουν και να αναπτύσσονται στους πλανήτες που ήδη έχουν, φτάνοντας την εγχώρια παραγωγή στο ζενίθ. Δεν αρέσκονται στην αποίκηση νέων πλανητών, αλλά εν ανάγκη θα το κάνουν. Τέλος, διακατέχονται από τη φοβία μήπως κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών τους συναντήσουν νέες μορφές ζωής και χάσουν το αίσθημα ασφάλειας και την ευημερία τους.

Αποφασίζετε και διαλέγετε, λοιπόν, ποια κλάση θα σας αντιπροσωπεύει και την επιλέγετε. Τα abilities (κάθε κλάση έχει διαφορετικές τιμές σε αυτά) που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι τα ακόλουθα: Attack, Defense, Production, Extraction, Navigation, Trade, Oracle, Leadership, Authority, Alien Communication και Hierarchy. Επίσης, μπορείτε να ανεβάζετε επίπεδα το χαρακτήρα σας μέσω experience points, τα οποία κερδίζετε όταν φέρνετε εις πέρας αποστολές (και από το Tutorial κερδίζει XP ο χαρακτήρας σας). Κλείνοντας το κεφάλαιο "Χαρακτήρες", να σας ενημερώσω ότι μπορείτε να φτιάξετε όσους χαρακτήρες θέλετε, με τον ίδιο account.

Εν συνεχεία, επιλέγοντας το χαρακτήρα σας, πατήστε OK (κάτω δεξιά) και θα σας γίνει το briefing του πρώτου Tutorial. Αφού ολοκληρώσετε την πρώτη αποστολή, θα ακολουθήσουν και άλλες έως ότου κατανοήσετε τις βασικές αρχές του παιχνιδιού. Πρώτα λοιπόν ξεπαστρεύετε τις Tutorial αποστολές (τις οποίες μπορείτε να παίξετε χωρίς να χρειάζεται να είστε συνδεδεμένοι στο Internet). Εν συνεχεία, μπορείτε να παίξετε αποστολές και στον Server μέσω Internet. Με το πώς θα παίξετε on-line θα ασχοληθούμε λίγο αργότερα, γιατί το παιχνίδι στο Internet παρουσιάζει κάποιες ιδιαιτερότητες.

Οπως θα έχετε καταλάβει, στο παιχνίδι δεν συμμετέχετε σε έναν Server, όπου όλοι οι παίκτες παίζουν ταυτόχρονα, αλλά μπαίνετε σε ήδη δημιουργημένα από άλλους παίκτες παιχνίδια (παρτίδες) ή δημιουργείτε εσείς ένα. Για εμένα ήταν μία πρωτόγνωρη εμπειρία, και παρ' όλο που στην αρχή δεν μου άρεσε (διότι δεν μπορούσα να συνηθίσω στην ιδέα), έπειτα από μικρό χρονικό διάστημα το συνήθισα και μου φάνηκε πολύ λογικό.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ

Πάντα σε κάθε πίστα, είτε πρόκειται για Tutorial αποστολή είτε για παιχνίδι στο Internet, θα σας δίνεται μία αποστολή, κάποιος στόχος. Πέρα από αυτό, όμως, υπάρχουν κάποια βασικά πράματα που πρέπει να κάνετε (και να γνωρίζετε καλά) προκειμένου να εξελιχθείτε. Πάντα θα ξεκινάτε με κάποια βάση σε πλανήτη Plain (υπάρχουν 13 διαφορετικά ήδη πλανητών), η οποία θα είναι και η κύρια βάση σας. Το Factory (ένα από τα 20 κτίρια του παιχνιδιού), το οποίο χτίζεται μόνο σε πλανήτη Plain, αναλαμβάνει να παράγει το πιο βασικό υλικό, το Structure (ένα από τα δεν-ξέρω-πόσα που υπάρχουν). Το υλικό Structure χρησιμοποιείται για να χτίσετε κτίρια σε νέους πλανήτες (κάθε κτίριο έχει διαφορετικό κόστος σε μονάδες Structures). Ξεκινώντας μία νέα αποστολή, πάντα θα σας δίνεται μία ποσότητα Structure, προκειμένου να αποικίσετε και άλλους πλανήτες. Για να κατακτήσετε έναν νέο πλανήτη, πρέπει να πάτε τον κύριο στόλο σας στο βασικό πλανήτη μέσω του Starport (κτίριο που έχετε έτοιμο στη βάση σας) και να μεταφέρετε τα Structures στα αμπάρια του σκάφους σας.

Τώρα, είτε σε έναν πλανήτη του ίδιου ηλιακού συστήματος είτε σε κάποιου άλλου στον ίδιο γαλαξία, μπορείτε να επεκταθείτε. Διαλέξτε πλανήτες με άφθονες πρώτες ύλες, από αυτές που ψάχνετε (κάθε είδος πλανήτη σάς παρέχει διαφορετικά ήδη βασικών πρώτων υλών και σε διαφορετικές ποσότητες). Για να δείτε ποιες πρώτες ύλες έχει ένας πλανήτης και σε τι ποσότητες, πηγαίνετε σε αυτόν με ένα σκάφος και κάνετε κλικ κάτω αριστερά στο κτίριο Resource Colony. Αν δείτε ότι σας ικανοποιούν οι ποσότητες, χτίστε το Resource Colony, το οποίο αναλαμβάνει την εξόρυξη των πρώτων υλών του πλανήτη (η ποσότητα από πρώτες ύλες που έχει ένας πλανήτης επηρεάζει και το ρυθμό

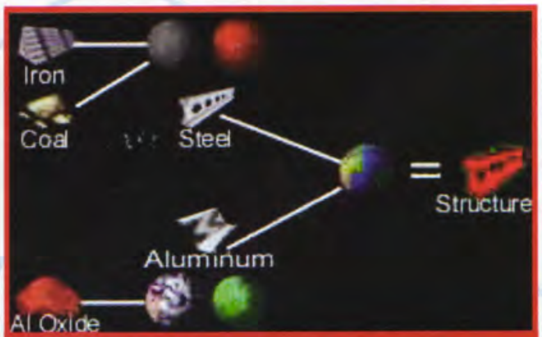
NET NEWS

- **Ενα νέο on-line παιχνίδι ανακοινώθηκε και πρόκειται να κυκλοφορήσει το καλοκαίρι του 2001, σε έναν χρόνο από τώρα δηλαδή. Το όνομα αυτού Galactic Concord Online και είναι δημιούργημα της ομάδας των σειρών Battlecruiser. Λίγες είναι οι πληροφορίες γύρω από το παιχνίδι, μια και ακόμα βρίσκεται στα σπάργανα. Οτιδήποτε νεότερο έχω θα σας το μεταφέρω.**

- **Quake III Arena και τα μυαλά στα κάγκελα, φίλτατοι, όπως αποδεικνύεται περίτρανα και καθημερινά στο Διαδίκτυο. Ετσι, η μαμά του Q3A, η id, αποφάσισε να κυκλοφορήσει και Mission Pack για να ανανεώσει το ενδιαφέρον μας. Το Mission Pack θα περιέχει νέες πίστες, νέα Power ups, νέα Skins και ένα νέο όπλο (για το Q3A), το Nailgun. Βέβαια, το Mission Pack θα έχει και άλλα κόλπα, τα οποία όμως είναι επτασφράγιστα μυστικά. Ημερομηνία κυκλοφορίας ακόμα δεν έχει οριστεί. Το παράδοξο είναι ότι, ενώ διάβασα το νέο αυτό σε πολλά sites, στο site της iD δεν είδα καμία σχετική ανακοίνωση. Οψόμεθα, φίλτατοι Fragers.**

εξόρυξης - όσο πιο πολλή η ποσότητα τόσο πιο γρήγορα τη συλλέγετε). Για να χτίσετε, βέβαια, το κτίριο αυτό ή και άλλα που έχετε επιλογή, πρέπει να έχετε μεταφέρει στο συγκεκριμένο πλανήτη το στόλο στον οποίο έχετε φορτώσει τα Structures.

Ωραία τα πήγαμε πριν με τα Structures (που είχαμε έτοιμα), πρέπει όμως τώρα να ρυθμίσουμε και την παραγωγή ούτως ώστε να συνεχίζουν να παράγονται. Το Structure δημιουργείται στο κτίριο Factory και χρειάζεται δύο υλικά προκειμένου να κατασκευαστεί, τα Aluminum και Steel. Aluminum μπορείτε να φτιάξετε μέσω του κτιρίου Electrolysis Plant, ενώ Steel μέσω του Foundry. Φυσικά καθένα από αυτά τα δύο υλικά χρειάζεται κάποιο άλλο προκειμένου να παραχθεί (το Steel Iron και Coal, ενώ το Aluminum Energy και Al



Το βασικό πλάνο κατασκευής του Structure.

Oxide). Σημειωτέον ότι κάθε κτίριο δεν χτίζεται σε όλους τους πλανήτες και στην προκειμένη περίπτωση το Electrolysis Plant μπορείτε να το κατασκευάσετε μόνο σε πλανήτες Wetlands και Jungles, ενώ το Foundry μόνο σε Crater Field και Volcanic. Υπάρχει και σχετική screenshot με τη συγκεκριμένη αλυσίδα παραγωγής, η οποία θα σας κατατοπίσει πλήρως και την οποία θα συμβουλεύεστε στα πρώτα σας βήματα έως ότου μάθετε το παιχνίδι καλά.

Υπάρχουν ατελείωτες αλυσίδες με προϊόντα παραγωγής που απαιτούν άλλα, προκειμένου να κατασκευαστούν (υπάρχει επιλογή και για Trade αγαθών. Εκεί να δείτε χαμός!) Κατά κανόνα όσο πιο καλό και πολύτιμο είναι ένα αγαθό τόσο πιο μεγάλη η αλυσίδα του και η αξία του στο εμπόριο! Το παιχνίδι σάς προσφέρει αναλυτική κατάσταση με το "τι, θέλει τι" για να το φτιάξετε μέσω των κτιρίων παραγωγής των αγαθών που θέλετε να κατασκευάσετε, ούτως ώστε να μη χάνεστε. Κάθε turn που περνάει, θα δέχεστε και μία αναφορά με το πού υπήρχε πρόβλημα στην παραγωγή, ούτως ώστε να ελέγχετε αν όλα πάνε καλά. Δυστυχώς, λόγω του περιορισμένου χώρου, δεν θα καταφέρω να σας βοηθήσω άλλο με το χειρισμό. Παρ' όλα αυτά δεν σας αφήνω ξεκρέμαστους. Το ίδιο το παιχνίδι διαθέτει ένα άψογο σύστημα Help, που σας παρέχει όλες τις πληροφορίες από το A μέχρι το Ω. Λίγο υπομονή θέλει μόνο! Θα δείτε ότι σύντομα θα κολλήσετε με το παιχνίδι και όσο πιο πολύ το καταλαβαίνετε, τόσο πιο πολύ θα εθίζεστε.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Μη σας παραξενεύουν οι ελάχιστες απαιτήσεις του παιχνιδιού. Επαναλαμβάνω ότι ο εθισμός βρίσκεται σε πρωτόγνωρα για την εποχή επίπεδα.

- Windows 95/98/NT/2000
- 133MHz Pentium ή αντίστοιχος
- Ανάλυση 800x600 με 16bit χρώμα ή καλύτερο
- AGP κάρτα γραφικών
- 24MB RAM
- 30MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό
- Internet Explorer 3 ή νεότερη έκδοση για on-line Help
- DirectX 7 για τον ήχο

ON-LINE

O.K., παίξατε τα Tutorial και χορτάσατε. Καιρός να μεταφερθείτε λίγο στο διαδικτυακό μέρος του Star Knights (όσοι από εσάς δεν έχετε modem, περαστικά). Από το βασικό μενού κάνετε κλικ στην κάτω δεξιά επιλογή Internet. Θα εμφανιστεί μία φόρμα την οποία πρέπει να συμπληρώσετε προκειμένου να κάνετε Log On. Βασικότερο στοιχείο όλων το password σας, ενώ τα άλλα είναι δευτερεύουσας σημασίας. Registration number δεν χρειάζεται να συμπληρώσετε, μια και έχετε την επιλογή να παίζετε ΤΖΑΜΠΑ (yep, αυτή είναι η μαγική λέξη που κινεί τα πάντα). Πατήστε OK στο επόμενο παράθυρο, συμπληρώστε τον κωδικό σας και πατήστε Connect.

Από εδώ μπορείτε είτε να κάνετε Join σε ένα από τα υπάρχοντα παιχνίδια που θα έχουν δημιουργήσει άλλοι παίκτες ή να φτιάξετε ένα δικό σας, αναμένοντας κάποιους παίκτες να μπουν μαζί σας (καλό θα ήταν να μπείτε φιλαράκια και να παίξετε, γιατί ως συνήθως δεν θα βρείτε πολλούς συμπαίκτες). Η βασική διαφορά του παιχνιδιού στο Internet είναι ότι η Turn βασίζεται σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, το οποίο καθορίζει ο δημιουργός της πίστας (κυμαίνεται από λίγα λεπτά μέχρι ώρες). Ετσι, μπορείτε να συμμετάσχετε σε δύο ή και περισσότερα παιχνίδια, χωρίς απαραίτητα να είστε όλη την ώρα στο Internet.

Από το Star Knights έμεινα με τις καλύτερες εντυπώσεις, αφού κατόρθωσε τη σήμερον ημέρα (του 3D ήχου και των γραφικών) να με αιχμαλωτίσει, χωρίς να διαθέτει αξιόλογα γραφικά (δεν υπάρχει καθόλου animation, πέρα από τις διαστημικές μάχες, στις οποίες είναι τραγική η κίνηση των μονάδων). Εν ολίγοις, από γραφικά πατώνει και όμως έχει εθισμό και αντοχή μεγαλύτερη από άλλα πιο εντυπωσιακά παιχνίδια της εποχής μας. Παίζοντας το Star Knights, θα θυμηθείτε τους παλιούς, καλούς καιρούς του Civilization και άλλων "αρχαίων" παιχνιδιών. Αυτά, λοιπόν, φίλοι μου, θα τα ξαναπούμε σε δεκαπέντε μέρες με κάτι νέο.

PC



Από αυτό το παράθυρο συμπληρώνετε τα στοιχεία σας προκειμένου να αποκτήσετε πρόσβαση στον Server.

The 4th Coming

Σε αυτό το τεύχος θα αφιερώσω τη στήλη εξ ολοκλήρου στους ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ, δηλαδή σε όσους θα ήθελαν να δοκιμάσουν το The 4th Coming, αλλά λόγω κάποιων ενδοιασμών δεν το έχουν επιχειρήσει ακόμα. Ετσι, αποφάσισα να τους δώσω το έναυσμα να δοκιμάσουν το T4C με τη δωρεάν συνδρομή [αρχικά;)], προσφέροντας μία χείρα βοηθείας. Η χείρα αυτή έρχεται υπό τη μορφή της περιγραφής των πρώτων βημάτων που πρέπει να κάνετε για να εισβάλετε στο μαγικό αυτό on-line κόσμο, τον πρώτο στην Ελλάδα!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@hotmail.com

Όσο περνάει ο καιρός τόσο περισσότερο εξοικειώνονται παλιοί και νέοι παίκτες με τη χρήση και τις ευκολίες που παρέχει η έκδοση 1.1. Ούτε διανοούμαστε πλέον να αναπολήσουμε πώς παίζαμε παλαιότερα το T4C, καθώς απολαμβάνουμε πέρα για πέρα την ευελιξία του νέου χειρισμού του παιχνιδιού. Καλά, σταματάω τη διαφήμιση και συνεχίζω με τις...

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Καταρχήν, να σας υπενθυμίσω ότι δεν χρειάζεται να γίνετε συνδρομητές για να δοκιμάσετε το T4C (απαραίτητη η πρόσβαση στο Internet). Μπορείτε να "μπείτε" στο παιχνίδι χρησιμοποιώντας την προσφορά της δωρεάν συνδρομής για μία εβδομάδα που σας παρέχουμε και, αν δείτε ότι σας αρέσει, γίνεστε συνδρομητές.

Το πρώτο βήμα που πρέπει να κάνετε είναι να βρείτε τον client του T4C, ένα προγραμματάκι το οποίο, αφού φορτώσετε (και έχετε μπει στο Internet), θα αναλάβει να σας μεταφέρει στο μαγικό αυτόν κόσμο. Τον client μπορείτε είτε να τον προμηθευτείτε από το CD του προηγούμενου τεύχους είτε να τον κατεβάσετε από το site μας στη διεύθυνση www.T4C.gr ακολουθώντας τις οδηγίες που θα εμφανιστούν, αφού κάνετε κλικ στο link "DownLoad & Play" στην αριστερή μπάρα. Εν συνεχεία κάνετε Install.



Δωρεάν συνδρομή μίας εβδομάδας από το δικό μας site.

Βήμα δεύτερο: Πρέπει να δημιουργήσετε τον ΔΩΡΕΑΝ account σας. Μπείτε στο site και κάνετε κλικ στο "Παίξτε ΔΩΡΕΑΝ μία εβδομάδα". Θα εμφανιστεί μία φόρμα την οποία πρέπει να συμπληρώσετε και, αφού πατήσετε "Αποστολή", στο mail σας θα έρθει η απάντηση με την επιβεβαίωση του userID και του password σας και την ενεργοποίηση της μίας εβδομάδας δωρεάν.

Βήμα τρίτο και τελευταίο για να μπείτε στο μαγικό κόσμο (φυσικά, είστε συνδεδεμένοι στο Internet): Τρέξτε το αρχείο T4C και θα εμφανιστεί ένα παράθυρο. Συμπληρώστε username και password (θα σας δοθούν μέσω του e-mail μαζί με την απάντηση στην αίτηση για μία εβδομάδα δωρεάν συνδρομής). Αν έχετε δυνατό μηχάνημα, ενεργοποιήστε και την επιλογή "High Graphics", η οποία δεν αλλάζει αυτά καθεαυτά τα γραφικά του παιχνιδιού, αλλά περισσότερο "παίζει" με τις φωτοσκιάσεις και τα χρώματα μέσα στο game. Τέλος, πατήστε το πλήκτρο "Connect", το οποίο επιλέγοντας ξανά, αφού μετατραπεί σε "Enter" (αν όλα πάνε καλά), μπαίνετε στο T4C!

Πρώτο βήμα σας, αφού διαβάσετε :) την εισαγωγή, είναι να δημιουργήσετε έναν νέο χαρακτήρα (ουσιαστικά μπορείτε να δημιουργήσετε μέχρι και τρεις χαρακτήρες με τον ίδιο account!). Προκειμένου να δημιουργήσετε το χαρακτήρα σας, πρέπει να απαντήσετε σε ορισμένες ερωτήσεις που σας θέτει το παιχνίδι. Αφού απαντήσετε σε όλες, θα δημιουργηθεί το προφίλ του χαρακτήρα σας με τα πέντε ability scores: Strength (Str),

HALL OF FAME

	ΟΝΟΜΑ	LEVEL
1.	Lisa	115
2.	Bladesinger	108
3.	Soth	107
4.	SerpenT	106
5.	NoOne	106
6.	Killer-Knight	104
7.	Manticore	103
8.	Dragonheart	102
9.	NoBody	101
10.	VAAL	100
11.	Sauron	96
12.	Mikee	94
13.	Varg	94
14.	craw	92
15.	SaiNT	92
16.	Vevilos	91
17.	Warlord	91
18.	Tempest	90
19.	Aragorn	89
20.	Asker	89

Η κορυφή του T4C ανήκει επάξια στη Lisa! Δύσκολα, κατά τη γνώμη μου, θα τη χάσει, καθώς με άσβεστο πάθος συνεχίζει να παίζει T4C και τα XP ρέουν. Από εκεί και κάτω το κυνηγητό μεταξύ των παικτών για μια καλύτερη θέση είναι ατελείωτο. Ετσι είχε το Hall Of Fame το πρωινό της 1ης Ιουνίου 2000.

Endurance (End), Agility (Agi), Wisdom (Wis) και Intellect (Int). Μπορείτε πατώντας "ReRoll" να αλλάξετε τα νούμερα που υπάρχουν στα Abilities σας, αλλά όχι κατά πολύ. Αφού κάνετε Accept, βλέπετε τη Loading Screen (για ένα λεπτό ή και λιγότερο, άλλο Loading δεν υπάρχει σε όλο το game!) και αμέσως μετά ένα κείμενο εμφανίζεται (εισαγωγικό). Βρίσκεστε πλέον στον κόσμο του The 4th Coming.

Οπως θα έχετε ήδη διαπιστώσει, στο T4C δεν διαλέγεις μία κλάση χαρακτήρα (π.χ. Fighter, Mage, Thief κ.λπ.). Από τη στιγμή που διαθέτεις τα κατάλληλα Ability Scores για να μάθεις το τάδε spell ή να φορέσεις τη Χ πανοπλία ή να εξοπλιστείς με το Α όπλο, μπορείς να το κάνεις! Υπάρχει μεγάλη πιθανότητα, μπαίνοντας στο παιχνίδι, να δείτε μία κατάμαυρη οθόνη, που σημαίνει ότι έχετε μπει στο παιχνίδι τη στιγμή που είναι νύχτα (στο T4C μία ημέρα παιχνιδιού κρατάει 1 ώρα αληθινή, δηλαδή μισή ώρα σκοτάδι και μισή ώρα φως). Δεν θα ασχοληθώ με τα Quests του T4C (αυτά να τα βρείτε μόνοι σας :P). Θα προτιμήσω να περιγράψω τα βασικά του χειρισμού.

Πρώτο και βασικότερο είναι να ξέρετε ότι πατώντας F1 θα εμφανιστεί το Help Menu, όπου θα δείτε αρκετά από τα κόλπα. Δεύτερον, πρέπει να βάλετε κάτι επάνω σας (να ντυθείτε κοινώς). Μπείτε στο inventory (με Ctrl+I) και κάνετε Drag με το mouse το παντελόνι ή τη φούστα, ανάλογα με το αν ο χαρακτήρας είναι ανήρ ή γυνή, και τέλος το Dagger για να εξοπλιστείτε. Τώρα είστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε οτιδήποτε.

Σε ό,τι αφορά την επικοινωνία, γράφοντας απλώς λέξεις και πατώντας Enter αυτές εμφανίζονται πάνω από το κεφάλι του χαρακτήρα σας, με αποτέλεσμα να τις βλέπουν μόνο όσοι παίκτες είναι στην ίδια Game screen με εσάς. Αν θέλετε να "πείτε" κάτι και να σας ακούσουν όλοι, πριν αρχίσετε να γράφετε, βάλτε άνω και κάτω τελεία, δηλαδή (χωρίς τα εισαγωγικά) ":Καλημέρα παιδιά!". Ετσι, αυτό το μήνυμα θα εμφανιστεί σε όλους (η μέθοδος επικοινωνίας λέγετε Shouts). Αν τώρα θελήσετε να στείλετε ένα private μήνυμα σε κάποιον συμπαίκτη σας (φυσικά πρέπει να είναι on-line εκείνη τη στιγμή), ακολουθείτε την σύνταξη /username message, π.χ. "/Gm-dark templar Να σε ρωτήσω κάτι;". Οχι, να μη με ρωτήσεις, έχω δουλειά τώρα. Ουπς, κεκτημένη ταχύτης ;). Αυτή η μέθοδος επικοινωνίας λέγεται "Pages". Θα προσθέσω ότι δεν είναι ανάγκη να γράφετε το full name του παίκτη που θέλετε να κάνετε Page (φτάνει να μην υπάρχουν συναφή ονόματα. Σε αυτήν την περίπτωση γράφετε το όνομα μέχρι το γράμμα που αλλάζει και διαφοροποιείται από το άλλο όνομα). Εμένα, για παράδειγμα, με κάνουν Page ως εξής: "/GM-D τι κάνεις, καλά είσαι;". Σε αυτό το σημείο ολοκληρώσαμε τις βασικές μεθόδους επικοινωνίας με του συμπαίκτες σας.

Θα συνεχίσω με το πώς επικοινωνείτε με τους NPCs. Καταρχήν, είναι μερικές λέξεις στις οποίες απαντούν όλοι οι NPCs, όπως οι "name", "work", "job", "bye" (για να τελειώσετε το διάλογο). Υπάρχουν βέβαια και ορισμένες λέξεις στις οποίες απαντούν ειδικοί NPCs, όπως οι "buy", "sell" (όλοι οι πωλητές), "learn" και "teach" (για τους NPCs που σας μαθαίνουν spells ή skills). Επίσης, σε πολλές περιπτώσεις, μιλώντας με NPCs, θα δείτε ότι δίπλα στο τέλος του κειμένου φαίνε-

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

Επειτα από δύο συνεχόμενα τεύχη μετονομασίας του συγκεκριμένου μέρους της στήλης για τις ανάγκες των γραμμάτων, επιστρέψαμε πάλι στο φυσιολογικό τίτλο της (τεύχοι 121 & 122). Σε αυτό το τεύχος φιλοξενούμε την πανέμορφη και πανίσχυρη Lisa, κάτοχο της πρώτης θέσης στο TOP 20, εδώ και δύο μήνες (ακόμα έχουμε μέλλον!). Λοιπόν, ιδού τι μας έγραψε...

"Μόλις που έχει χαράξει. Το λιγοστό φως παίζει πάνω στα γαλανά νερά της μικρής λιμνούλας. Γύρω υπάρχει μια παράξενη ησυχία. Ξαφνικά, κάποιες σκιές γλιστρούν ανάμεσα στα δέντρα. Να ήταν ιδέα μου; Προτού προλάβω να το καλοσκεφτώ, τρομακτικοί σκελετοί ξεπετιούνται από παντού, κρατώντας μεγάλα σπαθιά και ασπίδες και κάνοντας μάγια ορμούν κατά πάνω μου. Δεν τα χάνω. Οπλισμένη με το high metal flail+3 μου καταφέρνω να αποκρούσω το πρώτο κύμα των νεκροζώντανων. Ομως, έρχονται κι άλλοι, κι άλλοι και τώρα πια μόνο με τη μαγεία μου θα καταφέρω να μείνω ζωντανή...

Αυτή είναι μία από τις καθημερινές ιστορίες του καθενός από εμάς στο φανταστικό κόσμο του T4C. Ο κόσμος του T4C είναι γεμάτος από μάχες, προσωπικές ίντριγκες, γεγονότα άλλοτε ευχάριστα και άλλοτε δυσάρεστα, σαν μία μικρή απομίμηση της πραγματικής ζωής μας. Δεν έχω μεγάλη εμπειρία από RPGs και on-line παιχνίδια, οπότε ας με συγχωρήσουν οι σκληροπυρηνικοί fans των παιχνιδιών αυτών που θα χρησιμοποιήσω πιο απλή γλώσσα.

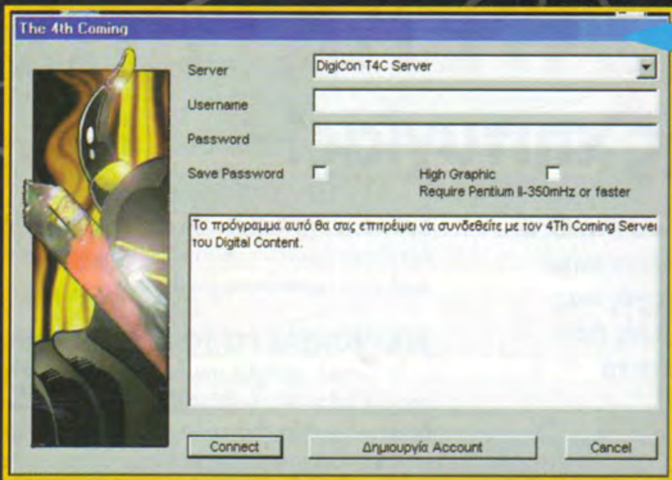
Μέσα στον μικρό on-line κόσμο μας, έχουμε φτιάξει μια μικρή κοινωνία που σφύζει από ζωή, με τις φατρίες της, το εμπόριο, τις θρησκείες, την κοινωνική ζωή της και τις διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ των παικτών της. Πρωταγωνιστές στο μικρό αυτό θέατρο είναι οι GMs, που προσπαθούν να κρατήσουν τις ισορροπίες και να βοηθήσουν τους παίκτες (GM-Dark Templar, GM-Sostrym και GM-Silencer), αλλά και οι ίδιοι οι παίκτες, αναλαμβάνοντας τους ρόλους του κακού, του καλού, του εμπόρου, του ιερέα και τόσους άλλους.

Κάποιοι κατά καιρούς έχουν εκφράσει την άποψη ότι το gameplay από κάποια στιγμή και μετά είναι περιορισμένο και ότι το μόνο που κάνει κάποιος είναι να μαζεύει το πολυσυζητημένο experience. Πόσο λάθος κάνουν, όμως. Πιστεύω ότι κρίνουν μόνο από τον εαυτό τους και δεν έχουν ολοκληρώσει ούτε τα μισά από τα quests του παιχνιδιού. Αλλωστε, γι' αυτό και οι GMs προσπαθούν να εμπλουτίζουν το παιχνίδι με τα διάφορα events (είτε αυτά λέγονται fighting events-fear, invasion, arena, bloodbath, είτε championships, religions, everquests).

Ωχ... πολύ σοβάρεψα. Σαν τη γιαγιά μου ακούγομαι. Οχι, δεν με πληρώνουν για να κάνω διαφήμιση του T4C :ppp (πόσα είπαμε, τελικά; 10 εκατομύρια gold;). Χμ!. και τώρα ήρθε η ώρα της αλήθειας. Αυτό που μου αρέσει περισσότερο στο παιχνίδι είναι οι ίδιοι οι άνθρωποι που το αποτελούν. Ποιον να πρωτοαναφέρω: τον Mikee, τον πιο μεγάλο Sex Bomb, τον Rebelion, τον αρχηγό των in-game σούργελων, τον 'κακό' Manticore, που κυνηγάει να σφάξει τους πάντες, τον Serpent, που πήρε τα λεφτάκια από το Quake3 και μας ξέχασε (:pp), τον Bruce, που από τότε που έπιασε δουλειά κοιμάται πάνω στο keyboard, τον Manic Miner, τον newbie των newbies, τον Killer-Knight, που όλο κυνηγάει να φτάσει τη Lisa και όλο του φεύγει (:pp); Βέβαια, υπάρχει και η μέγιστη συμπάθειά μου, ο virtual άντρας μου Sauron. Ουφ! Είναι τόσοι πολλοί, που θέλω να βγάλω τα άπλυτά τους στη φόρα, αλλά θα με σκοτώσει ο Tempy (σατράπη, μέχρι και εδώ όλο περιορισμούς είσαι).

Tespa. Time is money... and money is exp. Πολύ έκατσα offline. CU all in game :-)

Lisa"



Το αρχικό παράθυρο, στο οποίο συμπληρώνετε user name και password.



Εδώ και αν γίνεται χαμός! Οποτε έχει κάποιος γενέθλια, μου το λέει και του οργανώνω ένα τρικούβερτο πάρτι με πολύ κόσμο και καλά δώρα ;)

ται και ένα βελάκι προς τα κάτω, που υποδηλώνει ότι υπάρχει και άλλο κείμενο, το οποίο μπορείτε να δείτε πατώντας Enter. Τέλος, μπορείτε να συνεχίσετε τη συζήτηση με τους NPCs αν δείτε ότι κάποιες από τις λέξεις είναι άσπρες (σε αντίθεση με όλες τις υπόλοιπες που είναι μπλε). Αυτές τις λέξεις, αν τις πληκτρολογήσετε και τις "πείτε" στον NPC, αυτός απαντάει και ο διάλογος συνεχίζεται.

Ομως η βοήθεια σταματάει εδώ. Οτιδήποτε άλλο χρειαστείτε θα σας το προσφέρουμε on-line, είτε εγώ είτε κάποιος από τους συνάδελφους GM (Silencer και Sostrym), ακόμα και οι ίδιοι οι παίκτες, αν τους το ζητήσετε ευγενικά. Απλώς στο Shout γράψτε ότι θέλετε βοήθεια. Πώς το κάνετε αυτό; Μα, δεν σας είπα πριν από λίγο; Αντε, το λέω τελευταία φορά: ":Είμαι νέος στο game θέλω βοήθεια" ή κάποιο αντίστοιχο μήνυμα.

Κλείνοντας, να σας τονίσω ότι δεν μπορείτε να γράφετε με ελληνικούς χαρακτήρες, αλλά μόνο με greeklish. Ti einai auto? Greeklish einai to style grapsimatos poy blepete twra! Λοιπόν, περιμένω να σας δω όλους on-line.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

Δεν θα μπορούσα να αφήσω παραπονεμένους και χωρίς νέα τους παλιούς, καλούς πελάτες μας... ε, συγγνώμη, παίκτες ήθελα να πω :). Λοιπόν, το τρομερό και φοβερό νέο είναι ότι τη μέρα ακριβώς που τελείωνα το άρθρο, εμφανίστηκε στο forum το πρώτο μέρος ενός κειμένου (ο Θεός ξέρει πόσες ακόμα συνέχειες θα γράψουν) σατιρικού, το οποίο εκθειάζει όλα τα δρώμενα στο χώρο του T4C μέσα από τα μάτια και έξω από τα δόντια των τριών καμπαλέρος συγγραφέων του: Rebelion, Dragonheart Bladesinger. Το κείμενο βασικά είναι γραμμένο με άφθονη δόση χιούμορ, άπειρες υπερβολές και στρέφεται (κυρίως) εναντίον μου (πάντα με σκοπό το χιούμορ, αλλιώς, αν μυριζόμουν κάτι διαφορετικό, θα τους αφαιρούσα όλα τα XP). Σε επόμενα τεύχη θα προσπαθήσω να δημοσιεύσω αποσπάσματα από τα κείμενα αυτά, καθώς οι τρεις T4C φύλακες έχουν βαλθεί (από ό,τι μου είπαν) να εκδίδουν κάθε εβδομάδα και από ένα κατεβατό. Οσοι από εσάς θέλετε να διαβάσετε το σχετικό κείμενο μπορείτε να το κάνετε, καθώς θα το δημοσιεύσουμε στις ειδήσεις του site μας. Εχετε γεια, βρυσούλες, λόγκοι, βουνά, ραχούλες. Τα λέμε σε δεκαπέντε μέρες, με την έλευση του Ιουλίου. PC

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ Raven Dust's Crypt (Level 1)



TWEAKALL & TWEAKTRAY

Το δίδυμο της επιτυχίας!

Αλήθεια, πόσες φορές δεν ευχηθήκατε να μπορούσατε να επέμβετε στα βασικά χαρακτηριστικά των Windows και να αλλάξετε κατά βούληση τις κεντρικές λειτουργίες τους; Ηρεμήστε, οι ευχές σας εισακούστηκαν. Απλώς συνεχίστε να διαβάζετε τις γραμμές που ακολουθούν και θα διαπιστώσετε πως μπορείτε να φέρετε το λειτουργικό της Microsoft στα μέτρα σας!

Του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com

Πριν από πολλά τεύχη του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας είχε παρουσιαστεί ένα πολύ μικρό (σε bytes και όχι σε δυνατότητες) utility, που άκουγε στο όνομα TweakUI. Οσοι το είχατε χρησιμοποιήσει τότε, θα ξέρετε ήδη πως πρόκειται για ένα από εκείνα τα προγράμματα που κυριολεκτικά, αφού συνηθίσουμε τη χρήση τους, μας προκαλεί εντύπωση το γεγονός πως τόσο καιρό αγνοούσαμε την ύπαρξή τους. Η τελευταία πρόταση είναι δανεισμένη από το κείμενο του συνάδελφου που έκανε το review του TweakUI και απλώς την αναπαράγω επειδή πιστεύω πως καταγράφει απόλυτα την αξία του προγράμματος.

ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ TWEAKALL;

Το TweakAll αποτελεί το κεντρικό πρόγραμμα του άρθρου, ενώ το TweakTray είναι ένα συνοδευτικό utility που λειτουργεί ως tray, δηλαδή τοποθετείται στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης σας, δίπλα ακριβώς στο ρολόι, και το καλείτε εσείς όποτε θέλετε. Το TweakAll είναι ένα πρόγραμμα το οποίο προχωρεί ένα βήμα παραπάνω από τον προηγούμενη έκδοσή του. Πέρα από τις ρυθμίσεις και βελτιώσεις που επιτρέπει όσον αφορά στα Windows, παρέχει πλήρη διαχείριση του συστήματος στο χρήστη και του δίνει πολλές επιλογές που αφορούν στους δίσκους του συστήματος, τα CD-ROMS, το modem, κάρτες γραφικών και πολλά άλλα που θα διαβάσετε στη συνέχεια. Το πρόγραμμα φυσικά διατίθεται δωρεάν από το site της εταιρίας στο Διαδίκτυο (www.abtons-shed.com).

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

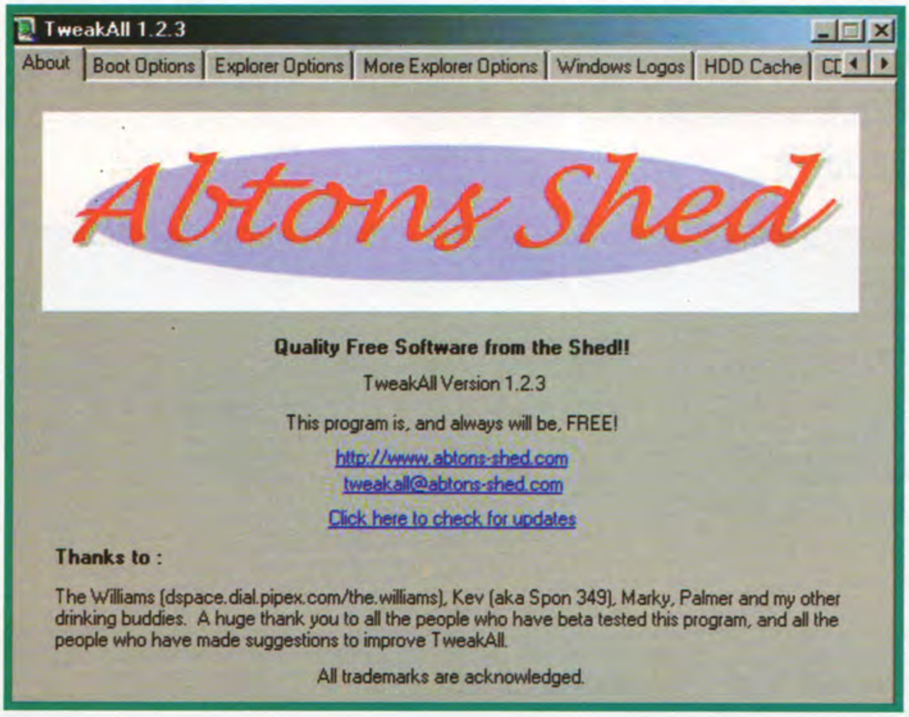
Το βασικό interface του TweakAll αποτελείται από 17 καρτέλες. Καθεμία από αυτές περιλαμβάνει μία ομάδα από κοινά χαρακτηριστικά και επιλογές στις οποίες μπορεί να επέμβει και να αλλάξει ο χρήστης. Εκτός λοιπόν από την πρώτη καρτέλα, η οποία καταναλώνεται για το "About" του προγράμματος, αλλά και την τελευταία (configuration) που δεν αποτελούν τίποτα το αξιόλογο, ακολουθούν άλλες 15, τα βασικά χαρακτηριστικά των οποίων περιγράφουμε στη συνέχεια.

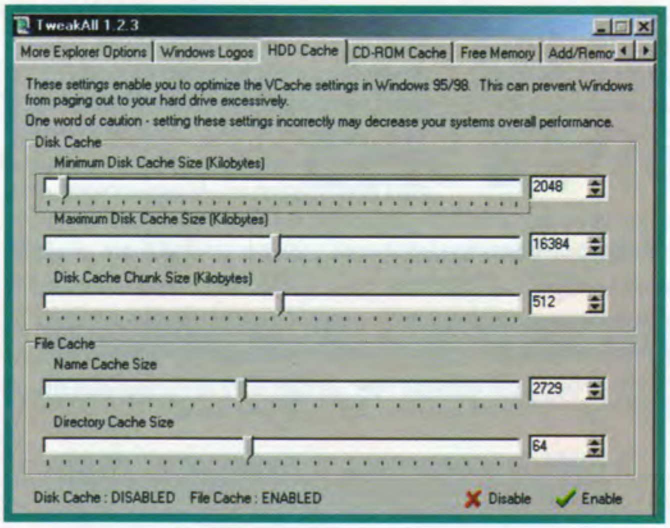
Boot Options

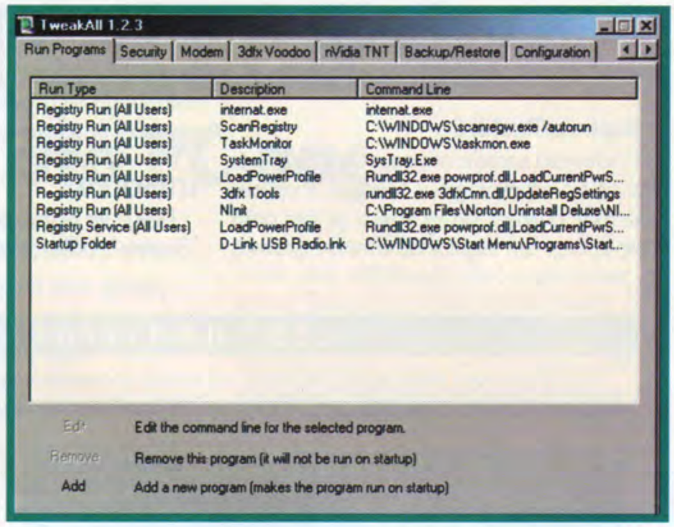
Εδώ υπάρχουν boot ρυθμίσεις για το MS DOS αλλά και για τη σύνδεση με το Internet. Οι πρώτες περιλαμβάνουν πλήθος επιλογών που αφορούν στην εκκίνηση των Windows, ενώ οι δεύτερες ουσιαστικά επιτρέπουν στο TweakAll να θυμάται το login και το password της dial-up σύνδεσής σας. Το τελευταίο δεν θα σας το συνιστούσα σε καμιά περίπτωση. Το password πρέπει να είναι αυστηρώς προσωπικό και να το γνωρίζετε μόνο εσείς. Μην το γράφετε πουθενά, παρά μόνο να το έχετε απομνημονεύσει. Οι DOS ρυθμίσεις αποτελούν βασικότατες λειτουργίες, οι οποίες μπορούν να επιταχύνουν κατά πολύ το boot του συστήματός σας. Αναλυτικά σας δίνεται η δυνατότητα να ξεκινήσετε σε DOS περιβάλλον, να ενεργοποιήσετε διάφορα menus κατά το boot, να απενεργοποιήσετε τα DoubleSpace και DriveSpace, ακόμα και να αφαιρέσετε το Logo των Windows. Παράλληλα μπορείτε να απαιτήσετε από την εφαρμογή να δημιουργεί ένα αρχείο κατά την εκκίνηση του συστήματος, στο οποίο θα καταγράφονται όλες οι διαδικασίες που εκτελεί ο υπολογιστής κατά το boot. Με τον τρόπο αυτόν, αν κάτι δεν πάει καλά και το PC αρνείται να ξεκινήσει, εσείς θα ξέρετε τι φταίει για να το διορθώσετε.

Explorer Options

Το μενού ξεκινάει με ρυθμίσεις για τα CD-ROMs. Οι δύο πρώτες επιλογές είναι μία αναβαθμισμένη έκδοση του Auto Insert Notification. Το TweakAll διαχωρίζει το autoplay των CDs σε Data και Audio και υπάρχει η δυνατότητα να ενεργοποιήσετε μόνο το ένα από τα δύο. Ακολουθούν options που αφορούν στην ταχύτητα παρουσίασης των παραθύρων στα Windows, αλλά και αντί-







στοιχα για τα Double Click και Mouse Drag. Τέλος, από εδώ μπορείτε να αλλάξετε και το path σημαντικών για τα Windows directories, όπως τα Startup, Desktop, Recent και πολλά άλλα.

More Explorer Options

Οι βασικές επιλογές αυτής της καρτέλας έχουν να κάνουν και πάλι με τα παράθυρα. Η σημαντικότερη μάλλον είναι η απενεργοποίηση του animation του παραθύρου, το οποίο πολλές φορές -ιδιαίτερα σε αδύνατα συστήματα- γίνεται ενοχλητικό. Στη συνέχεια έχετε τη δυνατότητα να αυξήσετε τον αριθμό των stack pages που χρησιμοποιούν τα Windows, με συνέπεια τη βελτίωση της απόδοσης του λειτουργικού. Για όσους δεν γνωρίζουν, stack page είναι μία μικρή θέση μνήμης, στην οποία τα Windows τοποθετούν προσωρινά δεδομένα προς επεξεργασία. Κλείνοντας αυτή την καρτέλα, έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε το μικρό βελάκι που τοποθετούν τα Windows στα shortcuts με οποιοδήποτε άλλο εσείς θέλετε.

Windows Logos

Λιτή σχετικά καρτέλα, στην οποία το μόνο που μπορείτε να αλλάξετε είναι τα Logos των Windows. Τα τελευταία σάς παρουσιάζονται σε thumbnails και εσείς με τη σειρά σας μπορείτε να τοποθετήσετε στη θέση τους οποιοδήποτε άλλο img αρχείο. Πολύ εύχρηστη και η δυνατότητα να σκανάρετε κατευθείαν κάποια εικόνα μέσω της σχετικής επιλογής.

HDD cache & CD-ROM cache

Τις δύο ανωτέρω καρτέλες αποφασίσαμε να τις παρουσιάσουμε μαζί, διότι παρουσιάζουν πολλές ομοιότητες. Η πρώτη, η οποία αναφέρεται στις disk και file cache, είναι ένα πολύ μεγάλο κεφάλαιο το οποίο δυστυχώς δεν μπορούμε να αναλύσουμε εδώ. Απλώς σας προτείνουμε τα εξής: Αν θέλετε να πειραματιστείτε με τις συγκεκριμένες λειτουργίες, διαβάστε πολύ καλά το αντίστοιχο help του προγράμματος. Να θυμάστε, επίσης, να κάνετε τις αλλαγές μία μία και ποτέ όλες μαζί, ώστε αν κάνετε κάτι λάθος, να ξέρετε ποιο είναι για να μπορέσετε να το διορθώσετε. Λανθασμένες ρυθμίσεις στην cache του σκληρού ή των αρχείων μπορεί να οδηγήσουν σε συνολική μείωση της απόδοσης του συστήματος, γι' αυτό προσοχή. Για την CD-ROM cache τα πράγματα είναι πιο απλά. Τα μοντέλα τελευταίας τεχνολογίας που λειτουργούν σε υψηλές στροφές διαθέτουν από μόνα τους δική τους cache και για το λόγο αυτόν, αν διαθέτετε αντίστοιχη συσκευή, μπορείτε να κατεβάσετε την cache μπάρα του TweakAll χαμηλά. Αν οι επιδόσεις του CD-ROM σας πέσουν απότομα, μην ξεχάσετε να επαναφέρετε τις αρχικές ρυθμίσεις.

Free Memory

Πολύ χρήσιμη καρτέλα, η οποία σας δίνει τη δυνατότητα να ελευθερώσετε κάποιο ποσό από τη Physical memory των Windows. Το ποσό αυτό μπορεί να είναι το 1/3 της συνολικής RAM, το 1/2, ενώ μπορεί να φτάσει και τα 2/3. Πάντως, δεν θα πρέπει να το παρακάνετε, γιατί θα παρουσιαστεί και πάλι μείωση στην απόδοση του συστήματος. Η απελευθέρωση physical memory ίσης με το μισό της συνολικής RAM θεωρείται η καλύτερη επιλογή. Το ίδιο option παρουσιάζεται και στο TweakTray, και πιο συγκεκριμένα στο μενού που εμφανίζεται αν πατήσετε το αντίστοιχο εικονίδιο-tray με το δεξί πλήκτρο του mouse.

Add - Remove & Send To

Μερικές φορές υπάρχει περίπτωση να διαγράψετε κάποιο πρόγραμμα των Windows χωρίς να το κάνετε uninstall. Σε αυτή την περίπτωση μένουν υπολείμματα στο μενού Add-Remove του Control Panel. Η πρώτη από αυτές τις δύο καρτέλες σάς επιτρέπει να διαγράψετε αυτές τις καταχωρίσεις, οι οποίες καλό είναι να μη μένουν στα Windows, αφού ούτως ή άλλως είναι άχρηστες. Παράλληλα η καρτέλα Send to... σας επιτρέπει να δημιουργήσετε επιπλέον καταχωρίσεις για το αντίστοιχο μενού των Windows.

Run Programs

Εκπληκτική λειτουργία που παρουσιάζει όλα τα προγράμματα που φορτώνονται κατά το startup των Windows. Επιλέξτε κάποια που δεν χρειάζεστε και διαγράψτε τα, κερδίζοντας έτσι physical memory αλλά και ταχύτητα στην εκκίνηση του λειτουργικού σας.

Security

Το TweakAll σας δίνει τη δυνατότητα να αφαιρέσετε κάποια στοιχεία από τα Windows για να αυξήσετε το επίπεδο ασφάλειας του συστήματός σας. Μέσω του σχετικού μενού μπορείτε να αφαιρέσετε τις περισσότερες εντολές από το Start menu, αλλά να απενεργοποιήσετε και άλλες λειτουργίες, όπως τα display και τα network settings. Επίσης μπορείτε να απαγορεύσετε την πρόσβαση σε κάποιον δίσκο του συστήματος, αλλά και την εκτέλεση συγκεκριμένων εφαρμογών μέσα από το λειτουργικό σας.

Modem

Αρκετές επιλογές έχετε και εδώ. Οι τελευταίες αφορούν κυρίως στην ταχύτητα μετάδοσης και λήψης δεδομένων μέσω Internet. Τα συγκεκριμένα options μπορούν να πάρουν πολλές τιμές και θα πρέπει και πάλι να πειραματιστείτε μόνοι σας για να βρείτε αυτές που ανταποκρίνονται θετικά στο σύστημά σας.

3dfx Voodoo & nVidia TNT

Το κομμάτι του προγράμματος που έχει να κάνει με τις κάρτες γραφικών περιλαμβάνει πάρα πολλές ρυθμίσεις για τα προϊόντα των δύο αυτών μεγάλων εταιριών . Η καρτέλα της 3dfx περικλείει όλες τις Voodoo, ακόμα και την Banshee! Για τη Voodoo 3, μάλιστα, δίνει ακόμα και τη δυνατότητα overclocking. Παράλληλα όλα τα

options που είχατε συνηθίσει να βλέπετε στο συνοδευτικό software αντίστοιχων καρτών, βρίσκονται εδώ και σας περιμένουν να πειραματιστείτε.

Backup/Restore

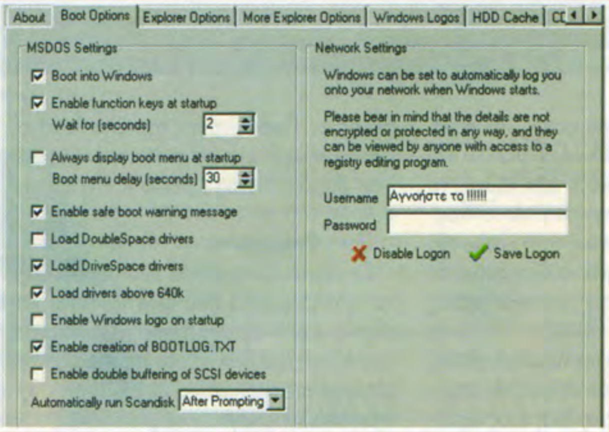
Η τελευταία καρτέλα που παρουσιάζουμε είναι από τις πιο σημαντικές του TweakAll. Υπάρχουν εδώ τρεις επιλογές για να κάνετε με ένα απλό κλικ, backup στη registry, σε κάποια σημαντικά MS DOS root αρχεία και, τέλος, στα .ini έγγραφα των Windows που χρησιμοποιούνται από το TweakAll. Ανά πάσα στιγμή, αν υπάρξει δυσλειτουργία στο λειτουργικό σας, μπορείτε να κάνουμε restore τις προηγούμενες "υγιείς" ρυθμίσεις.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

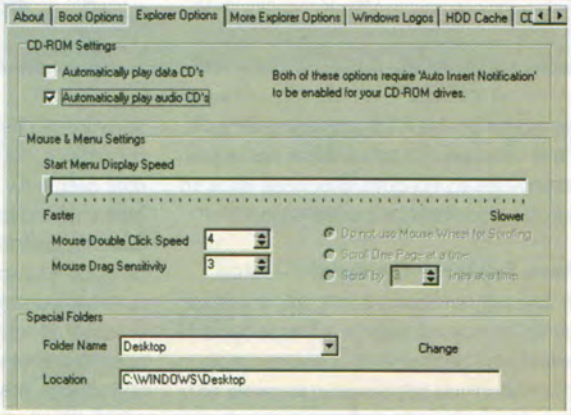
Ελπίζω να διαπιστώσατε και μόνοι σας για τι "διαμάντι" πρόκειται. Αν σας πείσαμε και σκοπεύετε να πειραματιστείτε μόνοι σας, θυμηθείτε ότι το TweakAll, αν δεν χρησιμοποιηθεί σωστά, μπορεί να καταστρέψει τα Windows αλλά και ορισμένες συσκευές με τις οποίες έχει αλληλεπίδραση, όπως οι κάρτες γραφικών. Διαβάζετε συνεχώς το αναλυτικό συνοδευτικό help file και να είστε πολύ προσεκτικοί κατά τη χρήση του. Αν ακολουθήσετε αυτές τις συμβουλές, δεν έχετε να φοβηθείτε τίποτα. PC

ΕΞΙ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΚΑΡΤΕΛΕΣ

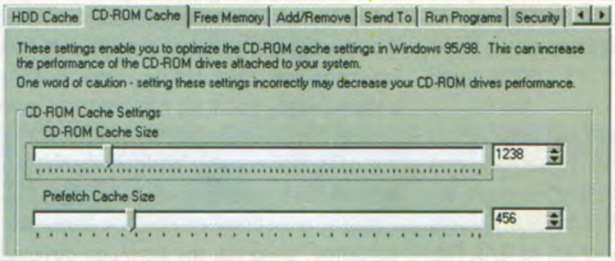
Στο ένθετο αυτό επιλέξαμε έξι καρτέλες τις οποίες προσπαθήσαμε να ρυθμίσουμε έτσι ώστε να ανταποκρίνονται ικανοποιητικά στα περισσότερα συστήματα. Παρ' όλα αυτά υπάρχει σοβαρή περίπτωση να χρειαστεί να τροποποιήσετε ορισμένες από τις επιλογές μας.



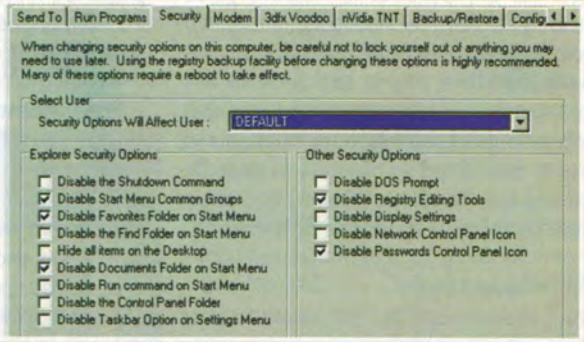
1 **Αν χρησιμοποιείτε συμπίεση δίσκων, "μαρκάρετε" οπωσδήποτε την επιλογή που αφορά στο DoubleSpace.**



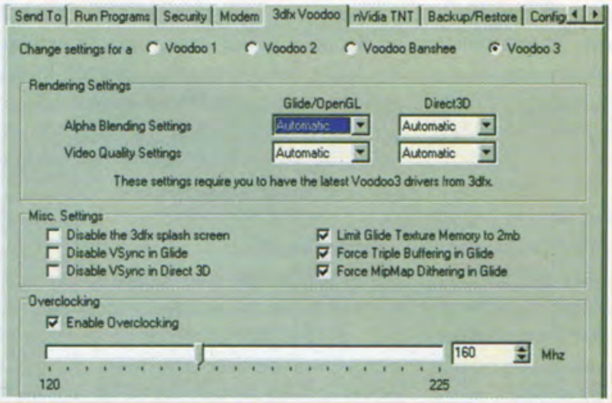
2 **Προσωπικά βρίσκω ενοχλητικό το autoplay των Data CDs. Αν εσείς το προτιμάτε, ενεργοποιήστε την πρώτη επιλογή.**



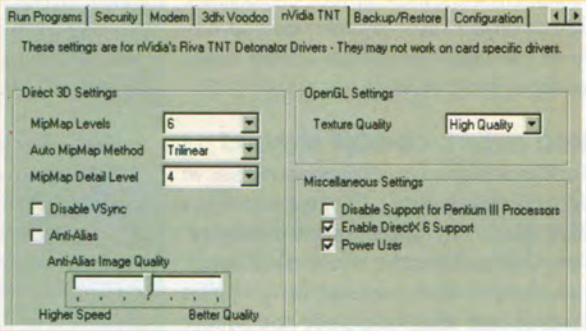
3 **Λογικά οι συγκεκριμένες τιμές στις cache δεν θα σας προκαλέσουν προβλήματα.**



4 **Πολλές είναι και οι επιλογές που αφορούν στην ασφάλεια του συστήματός μας.**



5 **Οι προτεινόμενες επιλογές μας για τη Voodoo 3 της 3dfx...**



6 **...και οι αντίστοιχες για την TNT της nVidia.**

MEDIA PLAYER

Δείτε Βίντεο στο PC σας

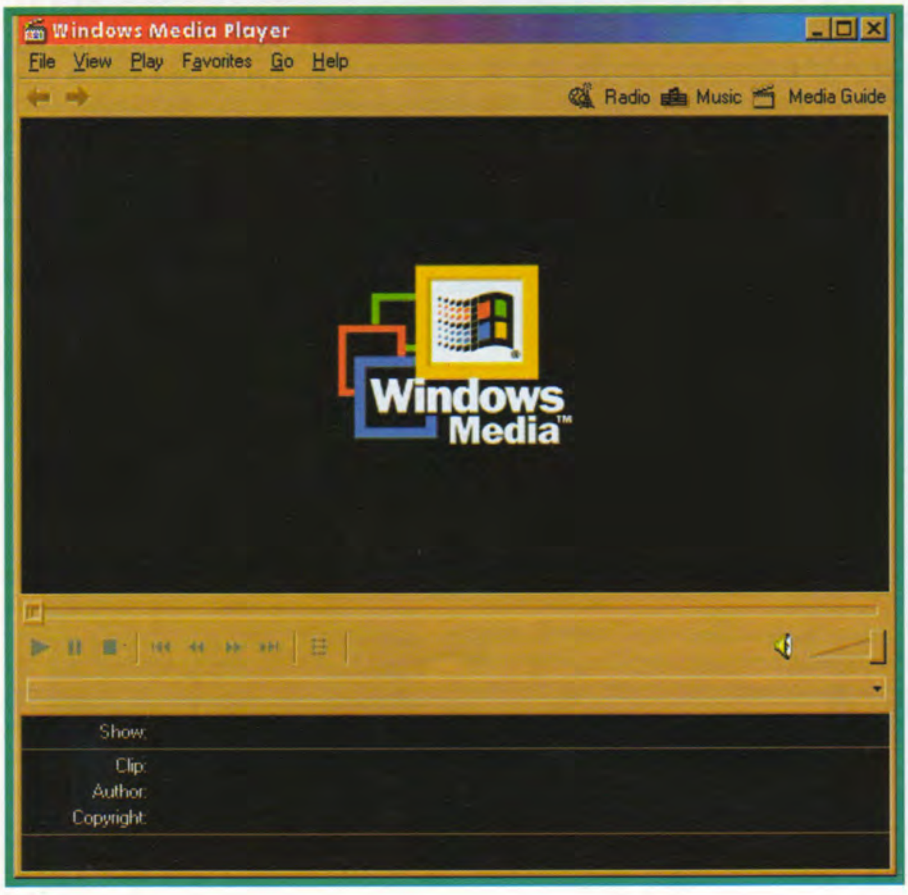
Θέλετε να βλέπετε ταινίες και trailers στο PC σας; Α, και ραδιόφωνο από το Internet και MP3; Πώς είπατε; Τα θέλετε όλα σε ένα και χωρίς έξτρα εγκαταστάσεις, διότι ο δίσκος έχει γεμίσει από την τεράστια γειτονιά που φτιάξατε στο The Sims; Μάλλον είναι καιρός να χρησιμοποιήσετε τον Microsoft Media Player!

του Δημήτρη Πανταζόπουλου
dimpant@hotmail.com

Πριν από αρκετά χρόνια, τα πολυμέσα (multimedia) έκαναν την επανάστασή τους εκμεταλλευόμενα τις δυνατότητες του όλο και καλύτερου υλικού (hardware). Αρχικά, ο συνδυασμός εικόνας, κίνησης και ήχου μάγεψε το ευρύ κοινό και εκατοντάδες τίτλοι πολυμέσων εκδόθηκαν δίνοντας στο PC μας μία άλλη διάσταση. Από τότε, οι εξελίξεις έχουν προχωρήσει τόσο που φτάσαμε να μετατρέπουμε το μηχάνημά μας σε home theater. Καθ' όλη την πορεία, το ανάλογο λογισμικό κρατήθηκε στο ύψος των περιστάσεων παρουσιάζοντας εξαίρετα δείγματα εφαρμογών με πολύ καλές αποδόσεις και χαρακτηριστικά. Σε αυτό το άρθρο θα δούμε έναν από τους πιο γνωστούς αντιπροσώπους του είδους, τον Microsoft Media Player.

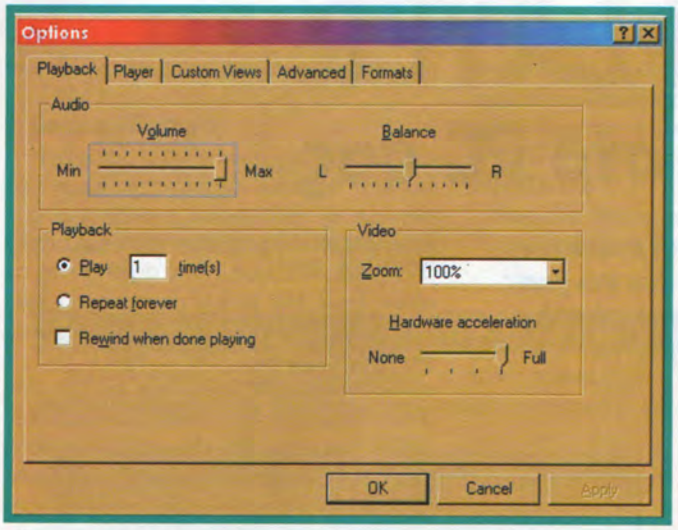
MEDIA, ΟΠΩΣ ΛΕΜΕ MULTIMEDIA

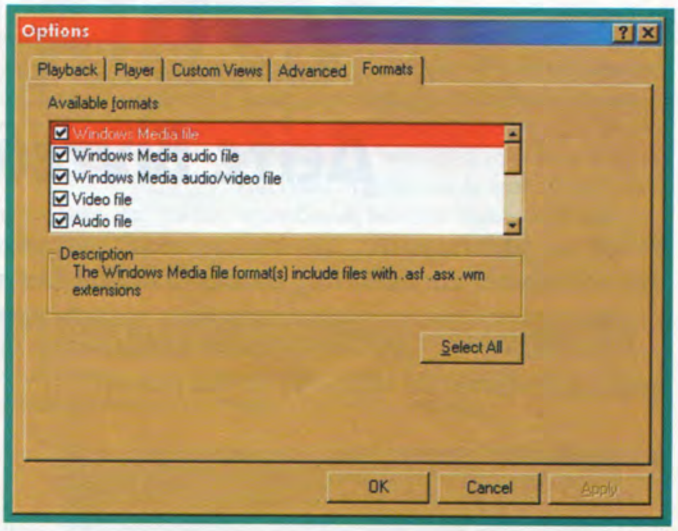
Ο Media Player έρχεται "πακέτο" μαζί με τα Windows και πιθανότατα τον έχετε ήδη συναντήσει, καθώς μία από τις πρώτες φροντίδες του είναι να συσχετίσει την... αφεντιά του με τα γνωστότερα είδη αρχείων ήχου και βίντεο (.WAV, .AVI, .MPEG κ.ά.). Αυτό σημαίνει πως, αν κάνετε διπλό κλικ σε ένα τέτοιο αρχείο, αμέσως θα ανοίξει ο Media Player. Είναι όντως ένα πρόγραμμα που... όλα τα σφάζει, όλα τα μαχαιρώνει! Και .MP3 παίζει και .WAV και .MIDI και RealAudio (.RA, .RAM) και QuickTime (.MOV). Εκεί, όμως, που σίγουρα θα σας φανεί θησαυρός είναι στην εμφάνιση αρχείων βίντεο (.AVI), .MPEG και, φυσικά, Windows Media αρχείων (.ASF, .ASX, .WMV κ.ά.). Ο πλήρης κατάλογος με τα είδη των αρχείων που υποστηρίζει ο Media Player είναι μεγάλος. Ούτε λίγο ούτε πολύ περιλαμβάνει περισσότερα από 23 formats και η δυνατότητα υποστήριξης ακόμα περισσότερων είναι άμεση με τη χρήση καινούριων codecs. Κάθε φορά που προσπαθείτε να ανοίξετε ένα αρχείο βίντεο ή ήχου, ο Media Player ελέγχει αν ο κατάλληλος codec είναι εγκατεστημένος στο σύστημά σας. Αν δεν είναι, σας προτρέπει να συνδεθείτε στο Internet (αν δεν είστε ήδη on-line) και αυτόματα κατεβάζει στο PC σας το codec που λείπει. Αυτή η τελευταία δυνατότητα είναι που κάνει τον Media Player μοναδικό!



ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ MEDIA PLAYER

Ο Media Player μπορεί να αναγνωρίσει πολλά διαφορετικά formats αρχείων βίντεο και ήχου. Εχει τη δυνατότητα να ανοίγει όχι μόνο αρχεία που βρίσκονται στο δίσκο ή το δίκτυό σας αλλά και αρχεία από το Internet. Με την τεχνολογία streaming σας επιτρέπεται να δείτε trailers των τελευταίων ταινιών ή να ακούσετε ραδιόφωνο κατευθείαν από κάποιο Web site. Η Microsoft έχει επενδύσει πολλά σε αυτό τον τομέα, εφαρμόζοντας την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, ώστε να υπάρχουν άριστη λήψη εικόνας και ήχου, μικρές καθυστερήσεις και δυναμική βελτίωση της ποιότητας ανάλογα με τις βελτιώσεις στη σύνδεση. Η δυνατότητα αυτή του Media Player ονομάζεται "έξυπνη ροή". Περισσότερα για τη λήψη streamed media μπορείτε να διαβάσετε στο ένθετο του άρθρου. Ο Media Player σάς επιτρέπει να προσαρμόσετε το μέγεθος αναπαραγωγής (zoom) των βίντεο (50%, 100%, 200%) και επιπλέον σας παρέχει τη δυνατότητα full screen αναπαραγωγής. Τέλος, αξιοσημείωτη είναι η παρουσία του μενού Favorites, στο οποίο μπορείτε να αποθηκεύσετε και να οργανώσετε τα αγαπημένα σας βίντεο και





sound clips, όπως και τις Web διευθύνσεις που επισκέπτεστε συχνότερα.

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ MEDIA PLAYER

Οπως θα διαπιστώσετε, το περιβάλλον του Media Player είναι αρκετά απλό και κατανοητό. Αποτελείται από τα εξής κομμάτια: το Menu, τη Navigation Bar, τη Video και Captioning area, τα Controls, τη Seek bar, την Go to bar, το Display και τη Status line. Ολες οι επιλογές βρίσκονται στο menu. Πολλές από αυτές εμφανίζονται και με δεξί κλικ στη Video area κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής. Από το menu επιλέγετε αρχείο (File), αλλάζετε τις ρυθμίσεις του Player (View) και ελέγχετε την αναπαραγωγή (Play). Η Navigation bar περιλαμβάνει δύο βελάκια για να αλλάζετε μεταξύ των διαφορετικών αρχείων που έχετε ανοίξει και μερικά links για σύνδεση με το Internet. Σημειώστε πως ο Media Player υποστηρίζει και play lists. Η Captioning area ενεργοποιείται αν επιλέξετε View > Captions και σας επιτρέπει να δείτε και τους υπότιτλους ενός βίντεο, αν βέβαια υπάρχει υποστήριξη και από το ίδιο το αρχείο. Με τα controls ελέγχετε την αναπαραγωγή. Επίσης, ρυθμίζετε την ένταση του ήχου. Η Seek bar σας μετακινεί μέσα στο αρχείο. Η Go to bar ενεργοποιείται μόνο αν το αρχείο υποστηρίζει markers, δηλαδή "σημεία μετακίνησης", και σας επιτρέπει να μεταφερθείτε σε αυτά. Το Display εμφανίζει βασικές πληροφορίες για το αρχείο, ενώ στη Status line μπορείτε να δείτε την ποιότητα της αναπαραγωγής (ιδιαίτερα χρήσιμο αν είστε στο Internet), το χρόνο εκτέλεσης και το συνολικό χρόνο, καθώς και αν ο ήχος είναι στερεοφωνικός. Ολες τις ρυθμίσεις του Media Player θα τις βρείτε επιλέγοντας View > Options. Μπορείτε να ρυθμίσετε τον ήχο του βίντεο, το μέγεθος και το πόσες φορές θα αναπαραχθεί. Αν δεν θέλετε να ανοίγονται πολλά αντίγραφα του Media Player για κάθε αρχείο, επιλέξτε Use the same player for each media file played. Η επιλογή Show controls in full screen σας επιτρέπει να βλέπετε τα controls ακόμα και όταν βλέπετε full screen. Τέλος, από το tab Formats καθορίζονται τα είδη των αρχείων που θα αναγνωρίζει ο Media Player.



ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΕΝΑ ΒΙΝΤΕΟ

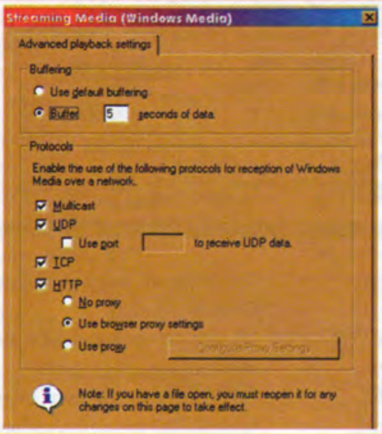
Επιλέξτε το βίντεο που θέλετε από το File > Open. Αμέσως ξεκινά η αναπαραγωγή. Κάνετε δεξί κλικ επάνω στην ταινία και επιλέξτε zoom > 200%. Μμ, πολύ καλύτερα πιστεύω. Πατήστε στο icon με το μεγαφωνάκι. Μόλις ενεργοποιήσατε το mute. Πατήστε Alt + Enter για να δείτε το βίντεο σε full screen. Αν έχει καλή ποιότητα, θα μείνετε με το στόμα ανοικτό. Με Alt + Enter επανέρχεστε στο προηγούμενο μέγεθος. Εγώ, πάντως, έχω ενεργοποιήσει την επιλογή View > Always on Top και, καθώς γράφω αυτό το άρθρο, βλέπω παράλληλα το trailer της ταινίας "Girl Interrupted"! Πατήστε το stop control και επιλέξτε ένα διαφορετικό αρχείο. Καθώς αυτό αναπαράγεται, πατήστε στο αριστερό βέλος της navigation bar. Αμέσως θα ανοίξει το προηγούμενο βίντεο που βλέπατε. Τώρα μπορείτε αντίστοιχα να πατήσετε το δεξί βέλος. Για να δείτε το μέγεθος του βίντεο σε bytes, τη χρονική διάρκεια, το συγγραφέα αλλά και ποια φίλτρα (filters) και ποιοι codecs χρησιμοποιούνται για την αναπαραγωγή του, πατήστε File > Properties. Τέλος, αν θέλετε να βλέπετε τα βίντεό σας ενώ κάνετε κάτι άλλο στο PC σας και σας ενοχλούν όλα αυτά τα controls, το display ή η navigation bar, επιλέξτε View > Options και πατήστε στο tab Custom Views. Εδώ αφήστε ενεργοποιημένα μόνο τα controls και τη Seek bar για το Minimal view. Πατήστε ΟΚ και από το menu επιλέξτε View > Minimal. Δεν μπορείτε να πείτε, ο Media Player μοιάζει τώρα με πραγματική τηλεόραση!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος να κλείσω αυτό το άρθρο από το να αναφέρω την ύπαρ-

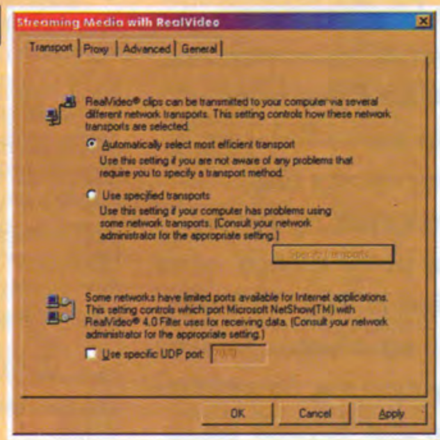
ξη της Beta έκδοσης του... Media Player 7! Είναι η επόμενη μεγάλη (major) έκδοση, μια και τώρα βρισκόμαστε στην 6.4 και πιθανότατα πολλοί από εσάς θα την έχετε ήδη συναντήσει σε διαφημιστικά banners των sites. Βέβαια, τα καινούρια χαρακτηριστικά δεν λείπουν. Το πρώτο που θα παρατηρήσετε είναι η υποστήριξη Skins, η οποία πραγματικά μεταμορφώνει το περιβάλλον του Media Player. Από θέμα λειτουργικότητας, μεγάλη έμφαση συνεχίζει να δίνεται στην ικανότητα αναπαραγωγής όλων των ειδών αρχείων (όλα σε ένα, δηλαδή), στην καλύτερη σύνδεση με το Internet (ανανεωμένος Media Guide) και στην καλύτερη απόδοση ποιότητας βίντεο και ήχου με την ενσωμάτωση επιλογών, όπως brightness και contrast, αλλά και ενός audio equalizer. Θα υπάρχουν, τέλος, οι δυνατότητες CD playback, CD recording (για ένα ολόκληρο audio CD) και Internet radio tuner με δυνατότητα πρόσβασης σε περισσότερους από 1.500 ραδιοσταθμούς. Θα πρέπει όμως να περιμένετε λιγάκι μέχρι να καταφθάσει η τελική έκδοση και στους δικούς σας υπολογιστές. Μέχρι τότε, απολαύστε τα trailers από το CD του "PC Master" στον Media Player 6.4! PC

ΔΕΙΤΕ ΕΝΑ TRAILER ON-LINE!



1 **Ρυθμίσεις δικτύου:** Κανονικά, ο Media Player δεν θα έχει πρόβλημα να συνδεθεί στο Internet, αλλά αν θέλετε να αλλάξετε τις ρυθμίσεις του δικτύου, επιλέξτε View > Options και στο tab Advanced πατήστε Change για το Streaming Media (Windows Media).

2 Εναλλακτικά, αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε αρχεία τύπου RealVideo, τότε στο tab Advanced επιλέξτε Change για το Streaming Media with RealVideo. Και εδώ θα βρείτε πολλές ρυθμίσεις για τα πρωτόκολλα, τον proxy αλλά και την αναπαραγωγή του ήχου.

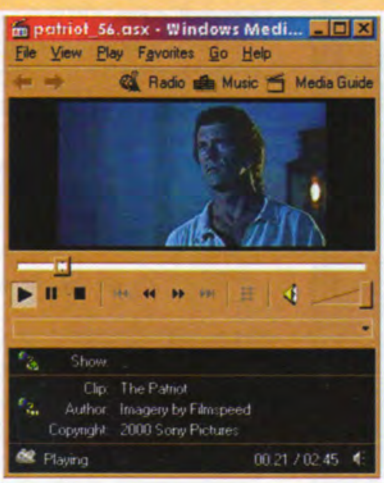




3 Από τη navigation bar επιλέξτε Media Guide. Αμέσως θα μεταφερθείτε στο πραγματικά εκπληκτικό site WindowsMedia.com. Τη στιγμή που συνδέθηκα εγώ, το κεντρικό link αφορούσε στο trailer της καινούριας ταινίας του Mel Gibson "The Patriot".

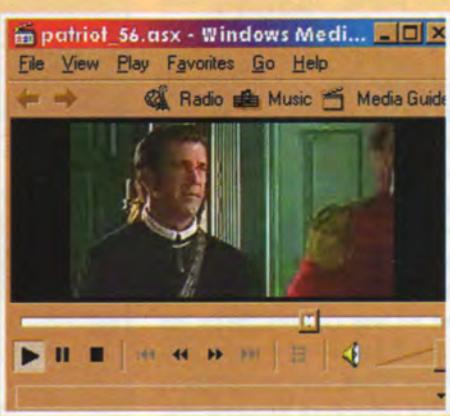
4 Πατώντας το link, ανοίγει ο Media Player, συνδέεται στον server και προσπαθεί να κατεβάσει το πρώτο μέρος του trailer. Μην απελπίζεστε! Μπορεί στην αρχή να ακούτε μόνο ήχο χωρίς να βλέπετε καθόλου εικόνα (παρατηρήστε το icon στη Status line)...





5 ...αλλά, καθώς θα βελτιώνεται η σύνδεση (σταματήστε επιτέλους αυτό το τεράστιο download), η "έξυπνη ροή" θα σας λύσει τα χέρια. Ο Media Player παρουσιάζει τα πλήρη στοιχεία του trailer στο display. Πληροφοριακά, το αρχείο είναι τύπου .ASX.

6 Τελικά, το trailer αναπαράγεται με άριστη απόδοση! Όπως βλέπετε, μπορείτε να κάνετε pause στο βίντεο, να πάτε μπροστά ή πίσω και να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου.



Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ASP RULES

Αγαπητό "PC Master", Τα θερμά μου συγχαρητήρια για όλα όσα μας προσφέρεις. Είσαι ένα ολοκληρωμένο περιοδικό και απέδειξες την αξία σου με το να καταφέρεις να έχεις κορυφαία θέματα ακόμη και τώρα, που κυκλοφορείς κάθε δεκαπέντε μέρες, τη στιγμή που άλλοι ανά μήνα ψάχνουν με το "τουφέκι" θέματα για να κλείσουν την έκδοσή τους. Και πάλι μπράβο, αξίζετε μέχρι την τελευταία δεκάρα που δίνουμε για το περιοδικό αυτό (Βέβαια, μην παρεξηγήσετε αυτό που λέω και κάνετε καμία αύξηση!). Τέλος πάντων, μετά τα συγχαρητήρια ήρθε η ώρα να σας ζαλίσω. Θέλω να με βοηθήσετε να φτιάξω δύο σελίδες Web, από τις οποίες η μία να δείχνει τα περιεχόμενα σε αρχεία ενός folder του δίσκου μου και η άλλη να αναβοσβήνει με χρώματα στο background. Ελπίζω να μη σας δυσκολεύω!
Ευχαριστώ για την προσοχή.
Γιάννης Ζερμάς

Αγαπητέ φίλε, ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια. Σχετικά με την αύξηση της τιμής του περιοδικού, χμμ... δεν είναι κι άσχημη ιδέα. Καλά, καλά μη βαράτε, βρε παιδιά, ένα αστείο έκανα κι εγώ. Ελπίζω πάντως πως τα δύο ASP listings που ακολουθούν θα σε καλύψουν απόλυτα. Το πρώτο παρουσιάζει τα περιεχόμενα ενός directory (ή folder αν προτιμάς) και το δεύτερο κάνει συνεχές flashing μεταξύ άσπρου και μαύρου background.




```
<%@ LANGUAGE="VBSCRIPT" %>
$% Option Explicit %>
<HTML>
<HEAD> <TITLE>File
  Viewer</TITLE> </HEAD>
<BODY>
<TABLE width="100%" border=1
  bordercolor="#000000"
  align="left" cellpadding="2"
  cellspacing="0">
<TR align="left" valign="top"
  bgcolor="#000000">
  <TD width="65%"><FONT
  color="#FFFFFF"><B><FONT
  size="2" face="Verdana, Arial,
  Helvetica, sans-serif">
  Title</FONT></B></FONT></TD>
<TD width="10%"><FONT
  color="#FFFFFF"><B><FONT
  size="2" face="Verdana, Arial,
  Helvetica, sans-serif">
  Size</FONT></B></FONT></TD>
<TD width="25%"><FONT
  color="#FFFFFF"><B><FONT
  size="2" face="Verdana, Arial,
  Helvetica, sans-serif">
  Date</FONT></B></FONT></TD>
</TR>
<%
  'File System Object
  Dim objFSO
  'File Object
  Dim objFile
  'Folder Object
  Dim objFolder
  'String To Store The Real Path
  Dim sMapPath
  'Δημιουργία αντικειμένου File
  System που θα συγκεντρώσει τη
  λίστα των αρχείων
  Set objFSO =
  CreateObject("Scripting.FileSystem
  Object")
  'Το path για την web σελίδα και το
  directory της
  'Αν θέλετε μπορείτε να αλλάξετε
  το παρακάτω setting για να δείτε
  διαφορετικά directories
  sMapPath = "C:\Mydocu1"
  'Εδώ θέτουμε το αντικείμενο του
  folder στο προεπιλεγμένο path
  Set objFolder =
  objFSO.GetFolder(sMapPath)
  'Η παρακάτω διαδικασία γίνεται
  για κάθε αρχείο στο folder
  For Each objFile In objFolder.Files
  %>
  <TR align="left" valign="top"
  bordercolor="#999999"
  bgcolor="#FFFFFF">
  <TD> <FONT size="2"
  face="Verdana, Arial, Helvetica,
  sans-serif" color="#000000"><A
  href="<% = sMapPath & "/" &
  objFile.Name %>">
  <%
  'η εγγραφή του ονόματος του
  αρχείου
  Response.Write objFile.Name
  %>
  </A>
  </FONT>
  </TD>
<TD>
  <FONT size="2" face="Verdana,
  Arial, Helvetica, Sans-Serif"
  color="#000000">
  <%
  'Τροποποίηση του μεγέθους για
  καλύτερη απόδοση στην οθόνη
```



```
If objFile.Size <1024 Then
Response.Write objFile.Size &
" Bytes"
ElseIf objFile.Size < 1048576 Then
Response.Write Round(objFile.Size
/ 1024.1) & " KB"
Else
Response.Write
Round((objFile.Size/1024)/1024.1
) & " MB"
End If
%>
</FONT>
</TD>
<TD>
<FONT size="2" face="Verdana,
Arial, Helvetica, sans-serif"
color="#000000">
<%     'η ημερομηνία του
αρχείου
Response.Write
objFile.DateLastModified
%>
</FONT>
</TD>
</FONT>
</TD>
</TR>
<%
Next
%>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

Σημειώστε ότι στο ακόλουθο listing μπορείτε να αλλάξετε τα εναλλασσόμενα χρώματα με την κατάλληλη αλλαγή στη γραμμή RGB.

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT language="VBScript">
<!-Απόκρυψη κώδικα από τους
παλιούς Browsers
Dim CurrValue
Dim Down
CurrValue = 0
Down = False
ID =
window.setTimeOut("UpdateColor()",
1)
Private Sub UpdateColor()
If CurrValue <= 0 Then
Down = False
ElseIf CurrValue >= 256 Then
Down = True
End If
If Down = False Then
CurrValue = CurrValue + 16
ElseIf Down = True Then
CurrValue = CurrValue - 16
End If
document.bgColor = RGB(CurrValue,
CurrValue, CurrValue)
ID =
window.setTimeOut("UpdateColor()",
10)
End Sub
->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

VBASIC "ΗΜΕΡΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑ"

"PC Master" γεια σου! Δεν ξέρω τι να πρωτοπώ για το περιοδικό και τι να μην ξεχάσω. Θα μείνω σε ένα απλό "θερμά συγχαρητήρια", που πιστεύω ότι με καλύπτει απόλυτα! Ας σας ζαλίσω όμως κι εγώ με τα δικά μου προβλήματα και τις ερωτήσεις μου.

1. Πώς μπορώ να βρω τη διαφορά που έχει μία ημερομηνία με την τρέχουσα σε ημέρες;

2. Θέλω μία function ή procedure που να υπολογίζει κατά πόσο ένας αριθμός είναι πρώτος ή όχι.

3. Αλλη μία function ή procedure που να μετατρέπει δεκαδικούς σε δυαδικούς αριθμούς.

Η γλώσσα που χρησιμοποιώ είναι η Visual Basic και θα το εκτιμούσα να μου δώσετε λίστες σε αυτή τη γλώσσα.

Και πάλι συγχαρητήρια!

Κώστας Λιαπάκης

✔ Φίλε μας, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, που ήταν όντως λίγα αλλά περιεκτικά. Πιστεύω ότι τα listings που ακολουθούν θα σε καλύψουν. Το πρώτο είναι αυτόνομο πρόγραμμα, το οποίο εύκολα μπορείς να το "κολλήσεις" σε κάποιο δικό σου.

1. Για το παρακάτω πρόγραμμα θα χρειαστούν τα ακόλουθα components:

(3) TextBoxes (txtEntry, txtDate, txtDays)

(5) Labels (lblTitle, lblMessage, lblInfo, lblEntry, Label1)

(1) Timer (Interval set to 100)

(3) Command Buttons (cmdCalculate,cmdReset,cmdExit)




```
Private Sub cmdCalculate_Click()
'Ενεργοποιεί τον κώδικα του Timer, ο
οποίος
'δείχνει το μήνυμα στο κάτω μέρος
της φόρμας.
txtEntry.Enabled = False
Timer1.Enabled = True
cmdCalculate.Enabled = False
cmdReset.SetFocus
End Sub
Private Sub cmdExit_Click()
Unload Me
End Sub
Private Sub cmdReset_Click()
'Επανακαθορίζει τα πεδία εισαγωγής
'για την εισαγωγή νέας ημερομηνίας
και καθαρίζει
'το μήνυμα στο κάτω μέρος της
φόρμας.
Timer1.Enabled = False
lblMessage.Visible = False
cmdCalculate.Enabled = True
txtEntry.Text = ""
txtDays.Text = ""
txtEntry.Enabled = True
txtEntry.SetFocus
End Sub
Private Sub Form_Load()
txtDate.Text = Date 'Η ημερομηνία
των Windows
End Sub
Private Sub Form_Unload(Cancel As
Integer)
End
End Sub
Private Sub Timer1_Timer()
'Ο παρακάτω κώδικας θα εμφανίζει
'ένα μήνυμα στο κάτω μέρος της
φόρμας
'βασισμένο στον αριθμό ημερών
'μεταξύ της ημερομηνίας που έχουμε
εισαγάγει και
'της ημερομηνίας των Windows.
'Εάν η μέρα που έχει εισαχθεί είναι
εντός 7
'ημερών από αυτή των Windows, ένα
μήνυμα
'θα αναβοσβήνει σε πολλαπλά
χρώματα.
Dim Date1 As Date
Dim Date2 As Date
Date1 = txtDate.Text
Date2 = txtEntry.Text
'Υπολογίζει τη διαφορά σε ημέρες
txtDays.Text = DateDiff("d", Date1,
Date2)
If txtDays.Text = "0" Or txtDays = "-1"
Or _
txtDays.Text = "-2" Or _
txtDays.Text = "-3" Or txtDays.Text =
"-4" Or _
txtDays.Text = "-5" Or _
txtDays.Text = "-6" Or txtDays.Text =
"-7" Or _
txtDays.Text = "1" Or txtDays = "2"
Or _
```

```
txtDays.Text = "3" Or _
txtDays.Text = "4" Or txtDays.Text =
  "5" Or _
txtDays.Text = "6" Or _
txtDays.Text = "7" Then
'Εάν η διαφορά είναι εντός 7 ημερών
lblMessage.Visible = True
lblMessage.Caption = "Η ημερομηνία
  είναι εντός 7 ημερών"
lblMessage.ForeColor = RGB(Rnd *
  256, Rnd * 256,_ Rnd * 256)
Else
'Εάν η διαφορά δεν είναι εντός 7
  ημερών
lblMessage.Visible = True
lblMessage.ForeColor = &H80000012
lblMessage.Caption = "Η ημερομηνία
  δεν είναι εντός 7 ημερών"
End If
End Sub
Private Sub
  txtEntry_KeyPress(KeyAscii As
  Integer)
If KeyAscii = 13 Then
cmdCalculate_Click
End If
End Sub
```

2. Η function αυτή επιστρέφει true ή false σχετικά με το αν ο αριθμός που δόθηκε είναι πρώτος ή όχι.

```
Public Function IsPrime (Byval n As
  long) As Boolean
IsPrime = False
If n<2 Then Exit Function
If n=2 Then IsPrime=True
If n mod 2 = 0 Then Exit Function
For i=3 To Sqr(Number) Step 2
If n mod i = 0 Exit Function
Next i
IsPrime=True
End Function
```

3. Η function αυτή επιστρέφει ένα string που περιέχει τον δυαδικό που προκύπτει από τον δεκαδικό που δόθηκε.

```
Private Function ToBin(ByVal DecNo
  As Integer) As String
Dim strBuffer As String
Dim i As Integer
strBuffer = ""
For i = 1 To 16
strBuffer = CStr(DecNo Mod 2) &
  strBuffer
DecNo = DecNo \ 2
Next
ToBin = strBuffer
End Function
```

VBASIC MDI BUGS AND EXPANDS

Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για το έργο που παρέχεις στον κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών στη χώρα μας. Έχω ένα παράπονο να εκφράσω σχετικά με τη Microsoft. Θα πρέπει επιτέλους να αρχίσει να "προσφέρει" προγράμματα που να είναι λειτουργικά και όχι να μένει στην άνεση της πρωτιάς και της κυριαρχίας της. Για να καταλάβετε τι εννοώ, διαβάστε το πρόβλημά μου και, αν μπορείτε, βοηθήστε με.

Προσπαθώντας να θέσω το focus σε μία MDI φόρμα, στη Visual Basic 5 συνάντησα το εξής πρόβλημα:

Εφτιαξα ένα νέο project με μία MDI φόρμα και μία MDI-Child φόρμα (το όνομασα Form_Child) και δύο ακόμη φόρμες (με ονόματα Form1 και Form2). Η φόρμα εκκίνησης είναι η Form_Child.

Ο κώδικας για τη Form_Child:

```
Sub Form_Click:
Form1.Show
End Sub
```

Ο κώδικας για τη Form1:

```
Sub Form_Click
Form2.Show 1
End Sub
```

Εάν τρέξετε το πρόγραμμα και το λειτουργήσετε όπως παρακάτω:

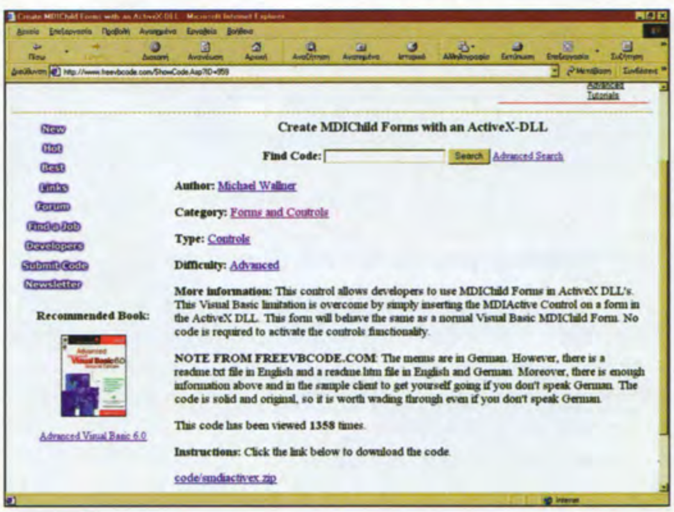
- Κλικ στη Form_Child
- Κλικ στη Form1
- Κλείσιμο της Form2
- Κλείσιμο της Form1

θα δείτε ότι το focus δεν επιστρέφει στην MDI-Form, αλλά σε άλλο παράθυρο άλλης εφαρμογής. Το αστείο είναι ότι ακριβώς το ίδιο πρόγραμμα δούλευε άψογα με την προηγούμενη έκδοση της VBASIC. Άντε, λοιπόν, να φτιάξει κανείς βιβλιοθήκη προγραμμάτων με τέτοια χάλια.

Και μια δεύτερη ερώτηση: Πώς μπορώ να ενεργοποιήσω το Outlook μέσω VB για να στείλω e-mail;

Ευχαριστώ,
Παύλος Πατρώνης

✔ Φίλε μας, ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Το πρόβλημα που μας αναφέρεις έχει σχέση με τη διαχείριση των παραθύρων από τη VBASIC. Τη λύση θα τη βρεις με τη χρήση μιας εντολής API.



Ακολούθησε τα παρακάτω:

```
Declare Function SetFocusAPI Lib
  "user32" Alias "SetFocus" (ByVal
  hwndAs Long) As Long
```

Ο κώδικας για τη Form_Child:

```
Sub Form_Click:
Form1.Show 1
Call SetFocusAPI(MDIForm.Hwnd)
  '<<< Πρόσθεσε αυτή τη γραμμή
End Sub
```

Το πιθανότερο είναι από τώρα να αντιμετωπίζεις ένα flashing, όταν αλλάζει το focus, αλλά νομίζω ότι είναι το καλύτερο που μπορείς να κάνεις.

Το παρακάτω πρόγραμμα είναι μια πολύ καλή αναφορά στο πώς μπορείς να χρησιμοποιήσεις το Outlook μέσω VBASIC.

```
Option Explicit
Dim Outlook As Object
Dim NewMail As Object
Private Sub cmdSend_Click()
Set Outlook =
  CreateObject("Outlook.Application")
Set NewMail = Outlook.CreateItem(0)
GetInfo
NewMail.Send
ClearFields
MsgBox "Mail Succesfully Sent!", ,
  "Mail"
End Sub
Private Sub GetInfo()
With NewMail
.To = txtTo.Text
.cc = txtcc.Text
.Subject = txtSubject.Text
.Body = txtBody.Text
End With
End Sub

Private Sub ClearFields()
txtTo.Text = ""
txtcc.Text = ""
txtSubject.Text = ""
txtBody.Text = ""
txtTo.SetFocus
End Sub

Private Sub cmdExit_Click()
Unload Me
End
End Sub
```

PC


ΖΗΣΤΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ
ΚΑΙ ΤΟΥ ΗΧΟΥ ΜΕΣΑ
ΑΠΟ ΕΝΑ DVD
DVD VIDEO TM
Τίποτα δεν είναι πιο άγριο απ' τον πολιτισμό.
ΑΝΤΟΝΙ ΧΟΠΚΙΝΣ ΚΟΥΜΠΑ ΓΚΟΥΝΤΙΓΚ, JR. ΝΤΟΝΑΛΝΤ ΣΑΘΕΡΛΑΝΤ
ΕΝΣΤΙΚΤΟ
Μια ταινία του ΤΖΟΝ ΤΑΡΤΑΤΟΜΠ
INSTINCT
ΤΖΟΥΛΙΑ ΡΟΜΠΕΡΤΣ ΡΙΤΣΑΡΝΤ ΓΚΙΡ
Η ΝΥΦΗ ΤΟ 'ΣΚΑΣΕ
RUNAWAYBRIDE
ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ΜΠΡΟΥΣ ΓΟΥΙΛΙΣ
Η ΤΑΙΝΙΑ ΠΡΟΤΑΘΗΚΕ ΓΙΑ 6 ΟΣΚΑΡ
ΚΑΘΕ ΧΑΡΙΣΜΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΥΛΟΓΙΑ
Η ΕΚΤΗ ΑΙΣΘΗΣΗ
ODEON THE SIXTH SENSE
Τζούλια Ρόμπερτς Χιου Γκραντ
Μια βραδιά στο Νότινγκ Χιλ
NOTTING HILL
φοβού τους Έλληνες...
THE BLAIR WITCH PROJECT
ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΤΙΤΛΟΥΣ
ΕΝΑΣ ΙΔΑΝΙΚΟΣ ΣΥΖΥΓΟΣ
AN IDEAL HUSBAND
Η ΝΥΦΗ ΤΟΥ ΤΣΑΚΙ
BRIDE OF CHUCKI
ΣΥΜΦΩΝΙΑ ΜΕ ΤΟ ΔΙΑΒΟΛΟ
SUICIDE KINGS
AMERICAN PIE
ΟΙ ΦΡΟΥΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
WING COMMANDER
ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΕ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ VIDEO-CLUBS, ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ, ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ, ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΣΚΩΝ
ODEON
ΔΙΑΝΟΜΗ: ODEON A.E.
ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275 ΧΑΛΑΝΔΡΙ • ΤΗΛ. 6743170 • 6747728
ΕΠΟΕ

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΝΟΤΕΣ... ΠΑΡΑΦΩΝΕΣ!

Αγαπητό "PC Master", Πήρα την απόφαση ύστερα από 4 χρόνια που σε διαβάζω (τ. 72) να γράψω αυτό το γράμμα. Οχι, δεν θα ασχοληθώ με το πολυσυζητημένο θέμα της πειρατείας ούτε θα αρχίσω το γλείψιμο εξαρχής. Θα ήθελα το γράμμα αυτό να γίνει η αφορμή για κάποιον προβληματισμό μέσα από τις σελίδες σου όσον αφορά στο θέμα της μουσικής -ως ξεχωριστού τομέα- αλλά και στη σχέση της με τη σύγχρονη τεχνολογία (λέγε με PC).

Ακούγοντας τα MP3 του τελευταίου CD-ROM σου και έχοντας παράλληλα εδώ και καιρό συνειδητοποιήσει τις δυνατότητες του συγκεκριμένου προτύπου, τολμώ να πω ότι προβληματίστηκα. Και δεν φταίει το PC (α, ρε αθάνατε, 200άρη) αλλά η μουσική. Δεν λέω, καλή η επιλογή (πού να βρεις άλλωστε νόμιμα MP3), όμως απογοητεύτηκα. Οχι από εσάς, αλλά από την τάση που έχει πάρει σήμερα η μουσική να "ηλεκτρονικοποιείται" συνεχώς. (Διευκρίνιση: Δεν θέλω να εμπλακώ φυσικά σε κάποια αντιπαράθεση με τους fans των εκάστοτε μουσικών ειδών, απλώς λέω την άποψή μου.) Από όλα τα κομμάτια, λοιπόν, τολμώ να πω ότι δεν έμαθα τίποτα καινούριο στην τέχνη αυτή. Δυστυχώς και τα τρία συγκροτήματα δεν προσφέρουν κάτι. Ολα πάνω στις παραδοσιακές δομές της κλασικής αρμονίας, απλουστευμένης κιόλας να μην κουράζει το αυτί (ειδικά ο/οι Bassic, είχαν κομμάτι με 4 συγχορδίες μόνο!!! Ελεος). Δυστυχώς, το να πιάσεις ένα κλαβιέ στα χέρια σου δεν σε κάνει και μουσικό, ούτε αυτό που κάνεις λέγεται τέχνη.

Μετά τον Σοπενχάουερ, η μουσική άρχισε να δοκιμάζει εκτενώς τα ηλεκτρονικά ηχοχρώματα. Ενας Μπετόβεν, ένας Κόρσακοφ, ακόμα και ο "σύγχρονος" Σοστακόβιτς, αν είχαν Η/Υ, μάλλον θα επηρεάζονταν προς το καλύτερο, όχι για να εισαγάγουν νέα όργανα και μπιτάκι, αλλά για να αναπτύξουν όσο περισσότερο γίνεται την τέχνη, δοκιμάζοντας απείρως περισσότερες αρμονικές και οτιδήποτε άλλο. Αλλά το να ακούς ακόμη και την ελληνική μουσική να μην μπορεί να αποχωριστεί την ηλεκτρική κιθάρα, είναι μάλλον κατάντια.

Ο Τσε Γκεβάρα και ο Λένιν, για να πράξουν το καλύτερο για τη χώρα τους, σύμφωνα με την άποψή τους, έκαναν επανάσταση. Για να ακούσεις σήμερα μουσική ποιοτική, πρέπει μάλλον να κάνεις το ίδιο. Αλλιώς -συνήθως- στο σιντάδικο το πολύ να βρεις κάνα "Απαπαπά" και πολύ βάζω. Αν είναι δυνατόν, το απαπά τραγούδι. Και εγώ, είμαι ο Σοστακόβιτς.

Φυσικά, δεν σημαίνει ότι είμαι ενάντια στην τεχνολογία. Κάθε άλλο, άλλωστε ό,τι κι αν έχω δοκιμάσει να συνθέσω είναι στον υπολογιστή (πού αλλού να βρεις -υποτυπώδη έστω- ορχήστρα τζαμπέ;). Είναι ένα τρομερά πολύτιμο εργαλείο. Αλλά δεν συγκρίνεται με τίποτα με την πραγματική μουσική. Τέλος, με αφορμή προγράμματα όπως το Music 2000, ένα μόνο θα πω: είναι άθλια. Μόνο ρυθμική σύνθεση και αυτή με τρομερούς περιορισμούς.

Αντίο και τα λέμε.
Dmitri Dmitryevich Shostakovich

***Υ.Γ. 1:** Δεν ελπίζω σε δημοσίευση. Δεν γράφω ούτε για να κάνω τον έξυπνο ούτε για να τσακωθώ με όλους και όλα. Την άποψή μου λέω. Τέσσερα χρόνια είναι ένα κομμάτι από τη ζωή μου, όπως και να το κάνουμε.*

***Υ.Γ. 2:** Συνεχίστε την πολύ καλή προσπάθεια, αν και τα παιχνίδια τελευταία έχουν πάρει και αυτά το δρόμο της μουσικής. Ολο τα ίδια και τα ίδια. Πάλι καλά που βγήκε και το GK3 και πωρωθήκαμε λίγο (ο R. Holmes: πολύ καλός, σε πλήρη αναλογία με την ατμόσφαιρα, πάρα πολύ ικανός).*

***Υ.Γ. 3:** Καλά, το Grand Prix τι το κάνατε πάνω στις εξετάσεις;*

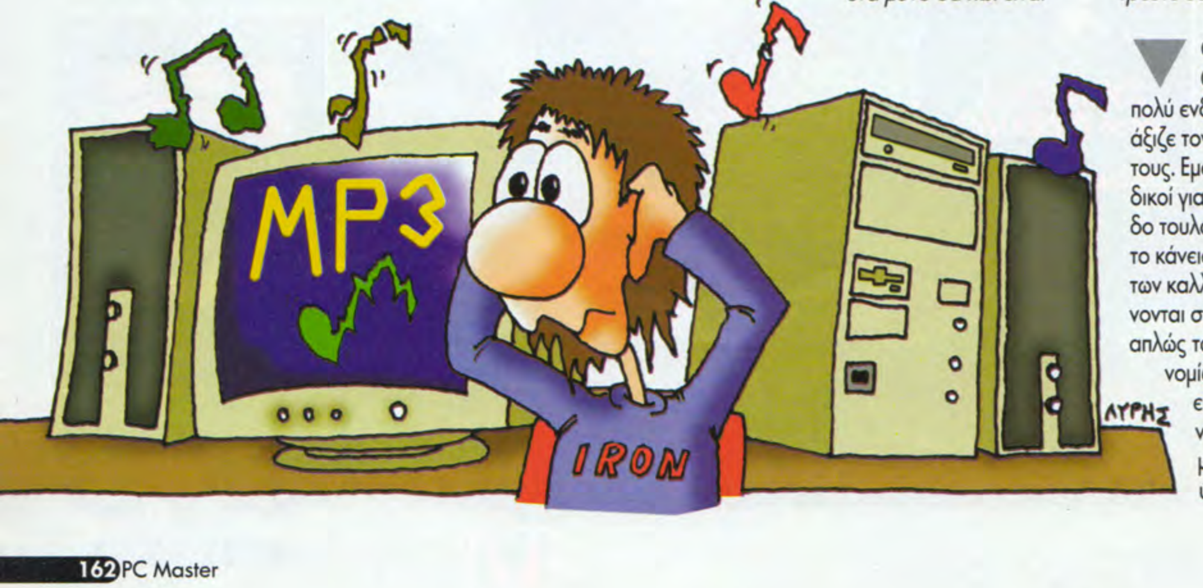
***Υ.Γ. 4:** Viva la musica, αν και με 12 μαθήματα πανελλήνιες, να δούμε ποιος ζει και ποιος πεθαίνει.*

***Υ.Γ. 5:** Ελπίζω σε ανάγνωση, το λιγότερο. Το περισσότερο; Σε απάντηση, όχι μέσω της στήλης αλλά άνετα και χαλαρά στο shosty_1@hotmail.com.*

***Υ.Γ. 6:** Αντε και το τελευταίο: ΠΑΟΚΑΡΑ ΟΛΕ.*

***Υ.Γ. 7:** Τι γίνεται με την εκπομπή;*

***Υ.Γ. 8:** Ave, κ. Τσουρινάκη, λατρευτέ σύντροφε adventur-ά.*



Φίλε μας,
Οι απόψεις σου υπήρξαν πολύ ενδιαφέρουσες και σίγουρα άξιζε τον κόπο η δημοσίευσή τους. Εμείς βέβαια δεν είμαστε ειδικοί για να κρίνουμε, στο επίπεδο τουλάχιστον που μπορείς να το κάνεις εσύ, τη μουσική παιδεία των καλλιτεχνών που περιλαμβάνονται στο "MP3 Kingdom", απλώς τους ακούμε και, εφόσον νομίζουμε πως η μουσική τους είναι ευχάριστη ή έχει κάτι να πει στους αναγνώστες μας, την εντάσσουμε στην ύλη. Προσωπικά νομίζω

πως δεν έχει μονάχα η έντεχνη μουσική θέση στις playlists μας, αλλά και τα απλά τραγούδια, με λίγες συγχορδίες αλλά μπόλικο "feeling", που μιλούν πρώτα στην καρδιά και μετά στο μυαλό. Δεν είναι άλλωστε τυχαίο το ότι πολλά αριστουργήματα της σύγχρονης μουσικής γράφτηκαν μέσα σε 5-10 λεπτά, έπειτα από μία στιγμή μεγάλης έμπνευσης, και συνεχίζουμε να τα ακούμε με την ίδια ευχαρίστηση ακόμα και ύστερα από δεκάδες χρόνια!

ΥΜΝΟΣ ΣΕ ΜΙΑ... ΚΥΡΙΑ!

Αγαπητό "PC Master", Θέμα μου είναι η Amiga, όπως καταλάβατε. Βασικά θέλω να σχολιάσω το γεγονός ότι θα βγει νέος υπολογιστής με AmigaOS. Η Amiga, όπως αρκετοί - ελπίζω - θα ξέρετε, ήταν η σειρά των υπολογιστών "όνειρο"... στην εποχή της, διότι πρώτη εισήγαγε τον όρο multimedia, ακόμα και την ύπαρξη γραφικών με πολλά χρώματα (32-64, όχι τίποτα τέρατα...), και sampled ήχου. Η κεντρική μονάδα ήταν πάνω στο πληκτρολόγιο στα περισσότερα μοντέλα [ποιος θα ξεχάσει το "μπαούλο" Amiga500;)]. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της θα ήταν αστεία για σήμερα. Η εταιρία όμως χρεοκόπησε και απέσυρε την "κυρία" αυτή. Τέλος πάντων, εγώ ως ιδιοκτήτης (ακόμα) μίας Amiga500 έχω λόγους να αναπολώ παλιές μέρες, κάποτε που στο "Pixel" υπήρχαν επιστολές με ερωτήσεις τύπου "PC ή Amiga;)...

Στο "PC Master", λοιπόν, έπεσα μια μέρα σε ένα άρθρο σχετικά με την αναγέννηση της Amiga. "Τι είναι αυτό;" σκέφτηκα. Υπολογιστής Βασισμένος στο λειτουργικό AmigaOS θα έκανε την εμφάνισή του περί τα τέλη αυτού του χρόνου. Η γνώμη μου; Αρνητική. Δεν γίνεται, ξαφνικά, από το πουθενά να έρχεται μία Amiga, γιατί περί αυτού πρόκειται, αλλιώς γιατί να έχει AmigaOS και να μην είναι Amiga συμβατό; Ξέρω, θίγω ένα θέμα που θα ενδιαφέρει λίγους, ακόμα λιγότεροι θα συμμετέχουν, αλλά θα τα πω. Η αγορά δεν είναι ακόμα έτοιμη για κάτι τόσο διαφορετικό. Το λειτουργικό αυτό είναι πολύ διαφορετικό από αυτά που ξέραμε. Οσο για συμβατότητα, μηδέν. Οι εταιρίες θα το παραμελήσουν, όπως έκαναν και παλιά. Κάποτε η Origin είχε βγάλει κάποιο Ultima σε Amiga. Τώρα βασικά δεν υπάρχει Origin, ούτε Ocean, ούτε Psygnosis αυτεξούσια. Θα πάει στράφι όλη η δουλειά αυτών που δουλεύουν για τη νέα "ελπίδα" αναγέννησης ενός θρύλου.

Κώστας "BlackCoatMan" Γεροντής
ngeront@acci.gr

▼ Φίλε Κώστα,

Είναι αλήθεια πως η "κυρία" της Commodore συνεχίζει ακόμα και σήμερα να έχει πολλούς φίλους στη χώρα μας, οι περισσότεροι από τους οποίους μάλιστα μπορούν κάλλιστα να χαρακτηριστούν ως "φανατικοί οπαδοί". Είναι χαρακτηριστικό ότι, έτσι και σκάσει μύτη στο περιοδικό σχόλιο σε άρθρο που να λέει, ή έστω να υπονοεί, πως η Amiga πέθανε, οι επιστολές και τα e-mails διαμαρτυρίας καταφθάνουν κατά δεκάδες! Εμείς, βέβαια, δεν έχουμε τίποτα εναντίον της Amiga, σε αυτήν άλλωστε είχαν στο παρελθόν κυκλοφορήσει ορισμένοι εξαιρετικοί τίτλοι κάθε είδους, και ευχόμαστε να ξαναβρεί κάποτε τη χαμένη αίγλη της. Οπως λες κι εσύ, οι θρύλοι δεν πεθαίνουν ποτέ - και κάποτε φτάνει η στιγμή που ξαναγεννιούνται από τις στάχτες τους...

ΣΤΗΝ ΚΑΒΑΛΑ ΞΕΡΟΥΝ ΑΠΟ ΚΑΛΟ ΛΑΔΙ

Φίλτατο και εκλαμπρότατο "PC Master", Σλουρπ, γλιτς και τα λοιπά. Σου στέλνω αυτό το mail γιατί κάπου πρέπει να ξεσπάσω και είσαι η μοναδική ελπίδα μου. Η αδερφή μου λείπει για σπουδές, οι γονείς μου δεν με καταλαβαίνουν (reality show το έκανα) και το καναρίνι μου όποτε του μιλάω αφήνει μια μικρή κουτσουλιά να ζεστάνει τον πάτο του κλουβιού. Ετσι, στρέφομαι σε σένα, ω κυρίαρχε των Η/Υ (=σλουρπ). Ο λόγος που τα έχω πάρει άγρια είναι αυτή η ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΗ ΚΕΝΩΝΙΑ που με έχει ξεπατικώσει και απομυζοποιήσει. Αυτή τη στιγμή πληκτρολογώ πάνω στο πληκτρολόγιο ενός (άκουσον άκουσον!) Pentium 133MHz με 1,51GB σκληρό, 32MB RAM και... 1MB κάρτα οθόνης (γελάστε ελεύθερα, κάτοχοι των Pentium II & III, με τα 128MB RAM, 18GB σκληρό και Voodoo 3). Εδώ και πολλούς μήνες προσπαθώ να κάνω αναβάθμιση προς κάτι "αξιοπρεπές" και το μόνο που κατάφερα ήταν να προσθέσω 16MB RAM στα 16 υπάρχοντα. Τις πταίει; Κάθομαι και κοιτάζω τον Pentium III να ποζάρει προκλητικά στη βιτρίνα, να μου λέει: "Ελα μαυρομαλλούσικο αγόρι, έλα και άγγιξε τα drives μου, μέτρα μου τη RAM, μπες στα GB μου, παίξε με το ανεμιστηράκι μου". Και τότε μου εκδηλώνεται μια βάρβαρη επιθυμία να πάρω ένα Husqvarna, να μπουκάρω στο μαγαζί και να του λιμάρω τα νύχια. Οχι, ρε μπούλη, Pentium III δεν θα σε πάρω ... μέχρι να πιάσω το Τζόκερ! ΜΟΥ-ΑΧΑΧΑΧΑΧΑ!!!! Μια μέρα, μια μέεεεερα, θα σε παντρευτώ - όπα λάθος. Μια μέρα θα πετύχω τους έξι αριθμούς, ρε! Τ' ακούτε; Και τότε θα πάρω και τον III, και τον IV, και τον XLIV. Γιατί μόνο το Τζόκερ μάς σώζει. Ολα τα λεφτά μας τα τρώμε σε πράγματα ζωτικής σημασίας: στο φαγητό, στις γκόμενες και στο αξιολάτρευτο "PC MASTER" (= γλιτς).



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Αλλά αντέχω ακόμα μάτια μου, αντέχω, σε σένα ελπίζω μάτια μου (PC MASTER), μόνο εσένα έχω... Αν με κρίνετε και ανακυκλώσιμο, δεν θα το αντέξω. Θα παρατήσω PCιά, games, CDιά και πίτσες και θα πάω να κλειστώ σε μοναστήρι. Αλλά όχι. Θα βλέπω τους μοναχούς με τις γενειάδες σαν δάση και θα θυμάμαι τον Τσουρινάκη. Θα πάω, θα πάω... σε μια ήσυχη παραλία της Λήμνου και εκεί θα τρώω αμέριμνος τα παξιμάδια μου: Κρατς, κρουτς, κρατς... ΚΡΑΤΣ (-ΑΣ); Α, όχι, όχι, ΟΧΙ!!!! Μα, καλά, παντού θα με κυνηγάτε; Μάλλον δεν μπορώ να ξεφύγω από σας... Ας είναι. Let there be "PC MASTER" (σλουρπ + γλιτς). ΤΕΤΕΛΕΣΤΑΙ.

Θηλυκά, εεε φιλικά,
Ο Διάφανος
Καβάλα (στ' άσπρο άλογο)

***Υ.Γ. 1:** Νάσο και Μανώλη, συνεχίστε να πρασινίζετε το περιοδικό μας! ΠΑΝΑΘΑ for ever!*

***Υ.Γ. 2:** ΛΕΝΑ, Σ' ΑΓΑΠΩ!!! (Εμείς οι Καβαλιώτες ξέρουμε να ξεχωρίζουμε το καλό ελαιόλ... τον καλό έρωτα).*

***Υ.Γ. 3:** Α, ρε Ντέμη, σου δώσαμε τη Δέσποινα κι εσύ μας έβαλες γκολ. Φτου σου, αχάριστε!*

***Υ.Γ. 4:** Σααααας παρακαλώ, δημοσιεύστε με, καλέ, να χαρείτε τον Πατρίκο σας... Ειδάλλως θα έρθω στα γραφεία του περιοδικού και θα βάλω κατσαρίδες στο επόμενο τεύχος.*

***Υ.Γ. 5:** Συγνώμη για το μέγεθος.*

***Υ.Γ. 6:** Ναι, με ακούτεεεε; Συνεχίστε την εξαίρετη δουλειά σας (γλιτς + σλουρπ).*

▼ Φίλε μας,

Το μοναστήρι ειδικά ξέχνα το: Με τίποτα! Οταν χτυπά η καμπάνα (bell), θα θυμάσαι τον Μπέλλο, στις διδασκαλίες των Πατέρων θα σου έρχεται στο μυαλό ο Πατρίκος, διαβάζοντας τα ευαγγέλια θα αναρωτιέσαι τι σου θυμίζει το όνομα Βαγγέλης, όταν πηγαίνεις στο φούρνο να πάρεις ψωμί για τη Θεία Κοινωνία θα κατακλύζεσαι από αναμνήσεις των άρθρων του Φουρνιστάκη -για να μην το συσχετίσω και με το αλεύρι οπότε μπαίνει και ο Αλευρίτης στο κόλπο-, στις σιωπηλές προσευχές θα βλέπεις οράματα του Αμίλητου και, όταν πια τα χρόνια περάσουν και θα περιμένεις την επίσκεψη του Χάρου, αμέσως θα περάσει σαν αστραπή από το νου σου η ευγενική φυσιογνωμία του Καφούρου... Α, και πού 'σαι: Στείλε μας μία φωτογραφία της Λένας (το καναρίνι δεν είναι;) με την πρώτη ευκαιρία, έτσι;

ΠΑΟΚΑΡΑ FOR EVER!

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου. Η ύλη του περιοδικού σου είναι καταπληκτική και δίνω συγχαρητήρια σε όλους όσοι εργάζονται για να γίνει αυτή η δουλειά. Το τεύχος 122, όμως, δεν μου άρεσε καθόλου. Θα ήθελα να αναφερθώ στο review του Messiah που έγραψε ο "φιλοολυμπιακός" κ. Βασίλης Τουλιάς. Εγραφε χαρακτηριστικά: Θρύλος- ΠΑΟΚ: 666-0. GATE 04. Αχά! Τα γραφεία του ΠΑΟΚ! Χεχεχε, θα δουν τι έχουν να πάθουν, όταν τα βάζουν με το θρύλο! Ανατινάζουμε την πόρτα και... Εφοδος! Ορμάτε, παλικάρια μου, με θάρρος. Για την ομάδα, ρε γαμώτο! Ως φανατικός ΠΑΟΚτζής με πείραξε πάρα πολύ. Τώρα θα μου πείτε τι μιλάει ο Βούλγαρος! Οπως πάντα η Αθήνα μπροστά από τη Θεσσαλονίκη. Μέχρι και σε ένα περιοδικό αποκλειστικά για PCs, γράφετε αθλητικά και για τις ομάδες της πόλης σας. Ισως να το έγραψε για να σπάσουμε πλάκα. ΧΙΟΥΜΟΡ. Πάντως οι οπαδοί του ΠΑΟΚ πρέπει να γέλασαν με την καρδιά τους! Θα ήθελα να σας πω ότι πάλι(!) στο ίδιο τεύχος στη στήλη "Master of Puzzles" που επιμελήθηκε ο κ. Νάσος Μπέλλος, στο Multi Quiz στην ερώτηση "Ποια είναι η δημιουργός εταιρία του Basketball Manager;", ο κ. Μπέλλος έδωσε ως τρίτη πιθανή απάντηση το εξής: Πήραμε το ευρωπαϊκό, ΠΑΟ ολέ, σ' αγαπώ. Πάρα πολύ αστείο! Μήπως ξέχασε να πει κανείς στους δύο κυρίους ότι δουλεύουν στο "PC Master" και όχι στον "Πρωταθλητή" και το "Sportime" αντίστοιχα; Σας ζητώ συγνώμη κ.κ. Τουλιά και Μπέλλο, αλλά έχω αγανακτήσει. Λένε τα ίδια για τις ομάδες της Θεσσαλονίκης στις αθηναϊκές εφημερίδες, αλλά όχι τα ίδια και στο "PC Master"!

Ενας αγανακτισμένος οπαδός.
Με εκτίμηση,
Eddie

***Υ.Γ. 1:** Ελπίζω αυτό το γράμμα να μην πεταχτεί στον κάδο ανακύκλωσης όπως το προηγούμενο.*

***Υ.Γ. 2:** Ζήτω όλα τα FIFA!!*

▼ Φίλε μας,

Ειλικρινά δεν είχαμε καμιά πρόθεση να θίξουμε ούτε τον ΠΑΟΚ ούτε τη Θεσσαλονίκη, την οποία υπεραγαπάμε και επισκεπτόμαστε με κάθε ευκαιρία. Απλώς, επειδή οι συντάκτες του "PC Master" είναι στην πλειονότητά τους οπαδοί αθηναϊκών ομάδων, κάτι φυσιολογικό αφού άλλωστε στην Αθήνα μένουν, εκφράζονται κάπως... υπέρ το δέον με ενθουσιασμό για σωματεία που εσένα σίγουρα δεν σε συγκινούν ιδιαίτερα. Αυτό όμως δεν λέει τίποτα, άλλωστε δεν θα υπήρχε κανένα πρόβλημα αν είχαμε περισσότερους συντάκτες από τη Θεσσαλονίκη, και έγραφαν ακριβώς τα ίδια για τον ΠΑΟΚ, τον Αρη ή τον Ηρακλή. Μη θυσιάζουμε τα πάντα πια στο βωμό της σοβαροφάνειας - αρκετά η τελευ-



ταία μάς έχει παιδέψει μέχρι τώρα σε ένα σωρό εκφάνσεις της καθημερινότητάς μας...

ΦΕΡΤΕ ΠΙΣΩ ΤΟΝ... INDY!

Κύριοι,
Καταρχήν τα θερμά μου συγχαρητήρια για το δικτυακό τόπο σας. Αποφάσισα να σας στείλω αυτό το γράμμα, επειδή δεν πρόκειται να συμπληρώσω το ερωτηματολόγιο που περιλάμβανε το τεύχος Μαΐου. Ο λόγος; Δεν χρειάζεται να αλλάξετε τίποτα. Η ύλη είναι υπερπλήρης, οι στήλες έξοχες, τα δισκάκια μια χαρά. Τα κόμικς θα πρότεινα να τα κρατήσετε όλα. Η επιλογή είναι από πολύ δύσκολη έως αδύνατη. Συνεχίστε την καλή δουλειά και το χιούμορ και όλοι θα σας στηρίξουν. Οσοι δηλώνουν παράπονα πιστεύω πως είναι τουλάχιστον ανεδαφικοί. Φροντίστε, μόνο, με τον κ. Τσουρινάκη να υποστηρίξετε -αν είναι εφικτό- τη δημιουργία από ανεξάρτητους παραγωγούς του Indiana Jones (adventure). Πιστεύω πως αν γινόταν κάτι τέτοιο, θα ήταν παγκόσμια πρωτοτυπία ένα περιοδικό games να στηρίζει την προσπάθεια δημιουργίας παιχνιδιών. Τι λέτε, κ. Κράτσα, και λοιποί;
Αυτά από εμένα.
Θα τα πούμε ξανά.
Κόλλιας Τάσος
Μεταπτυχιακός φοιτητής
Π.Τ.Δ.Ε. Αθηνών
"Πληροφορική και Εκπαίδευση"

Υ.Γ.: *Αν ενδιαφέρει το περιοδικό, το Πανεπιστήμιο Αθηνών τρέχει ένα πιλοτικό πρόγραμμα εισαγωγής των υπολογιστών στο Δημοτικό με τίτλο το "Νησί των Φαιάκων" (www.uoa.gr/faiakes).*

▼ Αγαπητέ Τάσο,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Βεβαίως και προτιθέμεθα να στηρίξουμε οποιαδήποτε αξιόλογη προσπάθεια γίνεται στο χώρο της συνέχισης παλιών, αγαπημένων σειρών, έστω και από "unofficial sources". Αρχή σε αυτό το τεύχος με την ερασιτεχνική προσπάθεια αναγέννησης της σειράς των Quest for Glory - δες και στο δεύτερο CD μας τα πρώτα σχετικά demos που είδαν ήδη το φως της δημοσιότητας. Θα συνεχίσουμε και στα επόμενα τεύχη με άλλες αγαπημένες σειρές, για τις οποίες υπάρχει αντίστοιχο ενδιαφέρον.

ΠΡΩΤΗ ΜΟΥ ΦΟΡΑ...

Αγαπητό "PC Master",
Σε διαβάζω ανελλιπώς (αν εξαιρέσεις το τεύχος 15 Ιανουαρίου, που ξέχασα ότι έγινε 15ήμερο και όταν το θυμήθηκα ήταν αργά) από κάποιο τεύχος του 1995. Εχεις εξελιχθεί σε ένα από τα καλύτερα περιοδικά της χώρας μας, τουλάχιστον για τα γούστα μου.

Είναι η πρώτη φορά που γράφω κι ελπίζω σε δημοσίευση γιατί... well... για να μην πάει χαμένος ο κόπος μου. Τα παρακάλια στο τέλος, γιατί μόλις ξύπνησα και δεν έχω όρεξη. Για να σπάσει η παρθενιά μου, λοιπόν (ως αναγνώστης που επικοινωνεί με το αγαπημένο του περιοδικό εννοώ), δεν θα γράψω για τίποτα συγκεκριμένο. Το προτιμώ από το να κάνω copy/paste γράμματα προηγούμενων τευχών. Οχι ότι θέλω να προσβάλλω κανέναν.

Anyway, ας σχολιάσω απλώς την επικαιρότητα. Το θέμα της πειρατείας είναι λίγο-πολύ γνωστό. Δεν θα δικαιολογηθώ για τα αντίγραφα που έχω, ούτε τάσσομαι υπέρ της πειρατείας, το αντίθετο μάλιστα. Εχω κατά περίπου 70% μη original PC CDs. Τούτο γιατί το manual το βρίσκω εντελώς άχρηστο, με ελάχιστες εξαιρέσεις, η συσκευασία δεν μου λέει και πολλά και ουσιαστικά δεν υπάρχει τίποτα άλλο. Δεν πρόκειται να δώσω 10.000-12.000 γι' αυτά τα "extras", ενώ μπορώ να έχω το παιχνίδι με 500 δρχ. και να μην καταλάβω διαφορά. Εξαιρέσεις αποτελούν παιχνίδια που όντως αξίζουν τα λεφτά τους και τα παίρνω original, όπως το Q3, που έχω βαρεθεί να αλλάζω συνέχεια CD key. Ισως δεν αξίζει για πολλούς, αλλά είναι παιχνίδι που το θέλω original, γιατί απλούστατα θα το παίζω για πολύ καιρό. Αντίθετα όλα τα audio CDs μου είναι αυστηρώς original. Εχουν μισή τιμή, τα εξώφυλλα είναι έργα τέχνης, τα περισσότερα περιέχουν στίχους κ.λπ. Τέλος πάντων, οι εταιρίες θα πρέπει να εφαρμόσουν κάτι ανάλογο και για τα CD-ROMs τους. Κοινώς να μας δίνουν κάποιο κίνητρο να τα πάρουμε original, γιατί τα ήδη υπάρχοντα απλούστατα δεν αρκούν.

Ας περάσουμε στο θέμα της γλώσσας. Προτείνω (και προτιμώ!) να μη μεταφράζονται κλασικές computer-ίστικες και game-ίστικες έννοιες. Είναι αδιανόητο π.χ. να ακούμε τα adventures ως "περιπέτειες" ή το Grenade Launcher ως "Εκτοξευτή χειροβομβίδας". Για να μη μιλήσω για "Εξερεύνηση των Windows" και άλλα τέτοια. Σε λίγο θα μεταφράζουν και τον τίτλο του παιχνιδιού ["Αυτοκινητογεδδών", "Ο πρίγκιπας της Περσίας 3-διάστατος", δεν ακούγεται πολύ γελοίο; :))].

Σχετικά με το νέο 15ήμερο "PCM" δεν νομίζω ότι είναι υπερβολικά τα 3,5 χιλιάρικα το μήνα. Τώρα που το σκέφτομαι ούτε καν πολλά δεν είναι, εκτός ίσως για άτομα που παίρνουν και άλλα περιοδικά κάθε μήνα. Σε αυτή την περίπτωση έχουν δίκιο. Αλλά όποιος έχει προβλήματα με την τιμή, ας γράψει το δικό του γράμμα. Αυτό είναι δικό μου και γουστάρω το "PCM" κάθε 15 ημέρες, οπότε μην το αλλάξετε. Anyway, αυτά προς το παρόν... Τα υπόλοιπα την επόμενη 5ετία.
Me(n)tally yours,
BLi][zER

Υ.Γ. 1: *Μιλάτε για Rockwave και αναφέρεστε στους Maiden και τους Dream Theater, ρε; (Αναφέρομαι στους "μεταλλάδες" αναγνώστες.) Αν είναι δυνατόν! Εδώ ήταν να δούμε τους Cradle Of Filth, που μάλιστα είναι η πρώτη τους φορά στην Ελλάδα (τελικά δεν θα έρθουν, οπότε μπορείτε να λέτε ό,τι βλακεία γουστάρετε). Σιγά μην έδινα 12.000 για να δω τους Maiden που έχουν έρθει 18 φορές σε δύο χρόνια. Και μάλλον δεν θα τα δώσω. Απορώ ποιοι καραγκιόζηδες κανονίζουν ποιοι θα είναι headliners. Ξέρω δηλαδή, αλλά τέλος πάντων.*

Υ.Γ. 2: *Και μην ξανακούσω για "Metallica πριν το Load" και "Metallica μετά το Load". Είναι το ίδιο group και όποιος διαφωνεί δέχομαι mails. Ακούστε το Load πρώτα και μετά πείτε τη γνώμη σας κι όχι να λέτε ό,τι καραγκιοζιλίκια βλέπετε στα περιοδικά για να το παίζετε και καλά μεταλλάδες. Κι εγώ δεν πολυγουστάρω τις νέες δουλειές τους, αλλά υποκλίνομαι στο Ride και το Master (σαφώς το Kill και το Justice δεν πάνε πίσω και το ομώνυμο είναι απλώς δισκάρα. Είμαι σίγουρος ότι πολλοί από σας, που τώρα το βρίζετε, μάθατε τι θα πει metal από το τελευταίο, γνωστό και ως "Black Album"). Αλλά προφανώς αυτά δεν σας λένε τίποτα ή είναι πολύ δυνατά για τα ευαίσθητα αυτάκια σας. Οσοι τη βρίσκετε με τα παλαιότερα albums των Metallica και τα καινούρια τους είναι πολύ "φλώρικα" για εσάς, μπορείτε κάλλιστα να ακούτε Iced Earth, που αντιγράφουν (για να μην πω "κλέβουν") πολύ πετυχημένα τους metalli-gods, χωρίς να παίρνετε χαμπάρι... Γι' αυτό έχουν κάνει και τέτοια επιτυχία στην Ελλάδα (και μόνο στην Ελλάδα, για να δείτε τι "μεταλλάδες" είστε!).*

Υ.Γ. 3: *Κάποιος έπρεπε να τα πει αυτά, γιατί πολλοί μεταλλάδες έχουν μαζευτεί τελευταία και δεν μου αρέσει. Sorry, προς τα παιδιά του "PCM" αν τα λέω λίγο χύμα, αλλά τα 'χω πάρει :)*

Υ.Γ. 4: *Ακόμα ένα sorry για το ομολογουμένως αρκετά μεγάλο γράμμα.*

Υ.Γ. 4: *Τα παρακάλια που λέγαμε... plz plz plz, ρε παιδιά, δημοσιεύστε το :>> Πρέπει να τα δουν όλα αυτά μερικοί, όχι τίποτε άλλο.*

Υ.Γ. 5: *ICQ #: 10055632 και e-mail: BLiTzER@x-treme.gr*

http://members.xoom.com/_XOOM/gacham/blitzer.html η προχειρότατη σελίδα μου για τους ενδιαφερόμενους.

Θα με βρείτε και GrNet με το ίδιο nick.

▼ Φίλε μας,

Είδες τι εύκολο που ήταν; Μην περιμένεις λοιπόν... πέντε χρόνια για να το επαναλάβεις! Τώρα ειδικά που έσπασε πια ο πάγος...

Για την πειρατεία τα έχουμε ξαναπεί και κινδυνεύουμε πια να γίνουμε κουραστικοί. Εχεις την ευχέρεια να δηλώνεις πως "εγώ τόσα γουστάρω να δίνω και σε όποιον αρέσει" λόγω της ατιμωρησίας που επικρατεί στον τομέα της παραβίασης των copyrights στη χώρα μας. Αν φοβόσουν την τσιμπίδα του νόμου, θα σκεφτόσουν διαφορετικά. Δυστυχώς, έτσι είναι. Οι περισσότεροι στην Ελλάδα δεν τηρούμε τους νόμους επειδή αυτό είναι το σωστό σε μια οργανωμένη κοινωνία, αλλά επειδή φοβόμαστε τις ποινές. Ισως σε 21 ακόμα αιώνες να έχουμε αλλάξει αντιλήψεις, αλλά μέχρι τότε θα ισχύει το "αμύνεσθε περί πάρτης"...

Οσο για τις μεταφράσεις των όρων, μας βρίσκεις σύμφωνους. Κάποιοι το παράκαναν πια με αυτό το πάθος τους για την καθαρότητα της γλώσσας, της φυλής, του έθνους και δεν συμμαζεύεται. Αν ήταν τόσο καθαροί και οι ίδιοι, οι σαπουνοβιομηχανίες θα έκαναν χρυσές δουλειές! Ελεος πια. Αν η ελληνική γλώσσα είναι τόσο αδύναμη απέναντι στους εχθρούς της ώστε να κινδυνεύει επειδή λέμε "Prince of Persia 3D", τότε ας ξεκινήσουμε σιγά σιγά να μαθαίνουμε κινέζικα και σουαχίλι...

ΚΑΡΕ... ΘΕΜΑΤΩΝ!

Αγαπητό "PC Master", Θα προσπαθήσω να αποφύγω τα πολλά σιρόπια, αν και είναι λίγο δύσκολο. Είμαι αναγνώστης του περιοδικού από το τεύχος 97 και περιληπτικά θα πω ότι από εκείνο το τεύχος και μετά "κόλλησα", όπως πιστεύω ότι θα κολλούσε ο καθένας, και αυτό γιατί το περιοδικό έχει ένα ιδιαίτερο στυλ που το κάνει να ξεχωρίζει.

Αλλά αρκετά με τα σιρόπια. Οσον αφορά στο θέμα της πειρατείας, προσωπικά πιστεύω ότι ο μόνος τρόπος να αγοράσει ο κόσμος αυθεντικά παιχνίδια και τίτλους γενικότερα είναι οι τιμές να πέσουν κάπως. Μη μου πείτε ότι οι κατασκευαστές πρέπει να κρίνουν την τιμή, γιατί πέρα από αυτούς το παιχνίδι αλλάζει πολλά χέρια μέχρι να φτάσει στα ράφια, έτσι στην τιμή περιλαμβάνεται και το κέρδος του εισαγωγέα. Επίσης, το ότι μία εταιρία θέλει να βγάλει τα λεφτά που ξόδεψε για κάποιους τίτλους - αποτυχίες, εμάς δεν μας αφορά και δεν θα πρέπει να πληρώσουμε εμείς τα "σπασμένα". Πέρα από αυτά εγώ έχω βρει κάπως παλιούς τίτλους σε πολύ χαμηλές τιμές και μάλιστα σε μεγάλη αλυσίδα καταστημάτων, κάτι που αποδεικνύει ότι όλοι εκμεταλλεύονται το ότι στην αρχή ένα παιχνίδι έχει μεγάλη ζήτηση και κοιτάνε να βγάλουν όσα περισσότερα μπορούν. Για να μην είμαι και τόσο αόριστος, λέω για παράδειγμα ότι βρήκα τα: DOMINION STORM και INCOMING από 5.000 δρχ. το καθένα, αυθεντικότατα, στις αρχές του καλοκαιριού που μας πέρασε. Τελειώνοντας με αυτό το θέμα, θέλω να προσθέσω ότι οι αυθεντικοί τίτλοι, εκτός από σπάνιες περιπτώσεις, δεν προσφέρουν τίποτα παραπάνω εκτός από ένα κακομεταφρασμένο και ελλιπές manual και το/τα CDs. Αν περιμένουν οι εταιρίες ότι ο κόσμος θα προτιμήσει τα πολύ ακριβότερα originals από τις αντιγραφές, χωρίς να προσφέρουν τίποτα το ιδιαίτερο, είναι γελασμένες. Με λίγα λόγια οι τιμές δεν πρέπει να είναι τόσο υψηλές απ' τη στιγμή που μπορούν να ελαττωθούν κι επιπλέον (όπως είπε και κάποιος άλλος αναγνώστης) μέσα στο πακέτο πρέπει να συμπεριλαμβάνονται αρκετά έξτρα πράγματα σχετικά με το παιχνίδι και όχι μόνο ξερά το CD και ένα manual. Για να μη νομίζετε ότι τα λέω αυτά επειδή θέλω να δικαιο-

λογηθώ ή να πω ότι οι κόπιες είναι καλύτερες, τα CDs που έχω είναι μεν αρκετές αντιγραφές, αλλά και original τα οποία σκοπεύω να παίρνω στο εξής, αλλά όχι αμέσως μόλις βγουν.

Αν και ήδη έχω γράψει πολλά, συνεχίζω γιατί, όπως επίσης έχει πει κάποιος άλλος αναγνώστης: "στο 'PC Master' μία φορά γράφεις!". Οσον αφορά στο ερωτηματολόγιο, υπάρχουν αρκετές ασάφειες και μερικές απαντήσεις είναι δύσκολο να δοθούν. Στην ερώτηση, για παράδειγμα, αν θέλατε να μείνει μόνο ένα κόμιξ, ποιο θα θέλατε να ήταν, προσωπικά μου αρέσουν όλα τα κόμιξ και δεν έχω κάποια ιδιαίτερη προτίμηση. Το καλύτερο είναι ο καθένας να απαντάει μέσω γράμματος ή με κάποιον τρόπο που η απάντηση να είναι προσωπική. Βέβαια, με αυτόν τον τρόπο δεν θα είναι εύκολο να κατηγοριοποιηθεί κάθε απάντηση αλλά πιστεύω ότι είναι ό,τι καλύτερο για να βελτιώσετε το περιοδικό, το οποίο είναι ήδη πολύ καλό.

Ενα άλλο θέμα που θέλω να θίξω, αν και λίγο καθυστερημένα, είναι ότι κάποιος παλαιότερα είχε πει ότι η σειρά COMMAND & CONQUER είναι πολύ πιο ρεαλιστική από "τις διαστημικές αηδίες" του STARCRAFT. Sorry, φίλε, αλλά εγώ πιστεύω ότι τα COMMAND & CONQUER μπορεί να είναι εθιστικά, αλλά από ρεαλισμό το STARCRAFT είναι πολύ καλύτερο. Ενα παράδειγμα είναι ότι ένας grenadier επιτίθεται σε ένα τανκ και, αν αυτό δεν τον πατήσει, θα πάθει αρκετή ζημιά, αν δεν καταστραφεί κιόλας. Εγώ πάντως αυτό δεν το θεωρώ ρεαλισμό. Δεν τίθεμαι μόνο υπέρ του STARCRAFT, αλλά υπάρχουν πάρα πολλά παιχνίδια που θέλουν πραγματική στρατηγική και όχι... ντου όπως συνήθως τα COMMAND & CONQUER.

Το τέταρτο και τελευταίο (ΟΥΦ!!!) θέμα για το οποίο θέλω να πω κάποια πράγματα είναι στο θέμα της κρίσης των adventures. Ωστόσο υπάρχουν τεύχη που έχουν αρκετά, για να μην πω πολλά καινούρια adventures. Τώρα θα μου πείτε ότι δεν είναι σαν τα κλασικά adventures που έβγαιναν παλιότερα, αλλά όπως και να το κάνουμε δεν πιστεύω ότι έχει γίνει μικρή αναφορά στο θέμα και κατατάει πια βαρετό. Κάτι ακόμη που θέλω να πω για τα adventures είναι ότι πολλοί τα θεωρούν πιο ώριμα παιχνίδια και τα μόνα που αξίζουν. Ε, όχι, ρε παιδιά! Κάθε είδος παιχνιδιού έχει το "κάτι" του. Μπορεί να χρειάζεται περισσότερη σκέψη κάποιος γρίφος, αλλά η δράση που προσφέρει το Quake δεν πρόκειται να βρεθεί σε κάποιο adventure, όπως επίσης δεν πρόκειται να βρεις στο Quake τις διάφορες τακτικές που πρέπει να χρησιμοποιήσεις στο Commandos.

Αυτά τα ολίγα είχα να πω. Ηδη το γράμμα είναι ΤΕΡΑΣΤΙΟ και συγγνώμη για αυτό, αλλά ήθελα να εκφράσω τις απόψεις μου. Αν και είναι τελείως απίθανο, ελπίζω σε δημοσίευση τουλάχιστον μέρους του γράμματος.

Αν (το πιθανότερο) δεν δημοσιευθεί, τότε θα ξέρω τουλάχιστον ότι κάποιος με άκουσε και αυτό μου φτάνει.

Black Lord
(Η αλλιώς) Αναγνώστου
Κώστας

Φίλε Κώστα,

Thanx για τα... σιρόπια, ήταν δυναμωτικά! Σε ό,τι αφορά το ερωτηματολόγιο, η κατηγοριοποίηση είναι -ευτυχώς ή δυστυχώς- το πρώτο που ενδιαφέρει, προκειμένου να είναι εφικτή η στατιστική αξιοποίηση των αποτελεσμάτων. Ετσι, όσοι μας έστειλαν τη γνώμη τους προφορικά ή εκτός της συγκεκριμένης φόρμας που υπήρχε στο περιοδικό, τους ευχαριστούμε, αλλά δεν θα μπορέσουμε να τη λάβουμε υπόψη μας κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας των αποτελεσμάτων. Η κόντρα "Command & Conquer vs Starcraft" ή, αν θέλεις, "Westwood vs Blizzard" είχε καιρό να ανάψει - για να δούμε τώρα, που έδωσες ξανά το έναυσμα, τι έχει να γίνει...

PC

CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

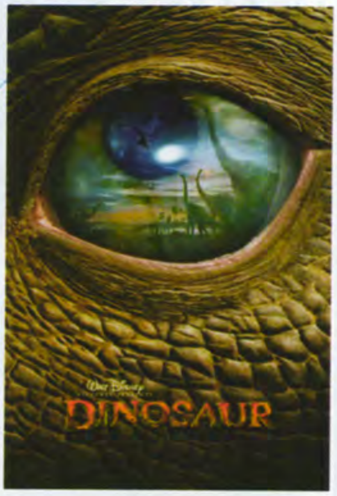
του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

DINOSAUR

Είδος	Computer Animated
Παραγωγή	Disney Productions
Σκηνοθεσία	Eric Leighton, Ralph Zondag

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
(Δανείζουν τις φωνές τους): D.B. Sweeney, Julianna Margulies, Joan Plowright, Ossie Davis

Να που η μόδα των δεινοσαύρων, η οποία ξεκίνησε με το πασίγνωστο "Jurassic Park", δεν λέει να περάσει. Τούτο τον καιρό η ταινία που σπάει ταμεία στην Αμερική έχει για πρωταγωνιστές τους συμπαθέστατους, γιγαντιαίους πρώτους κατοίκους αυτού του πλανήτη. Η ιστορία τοποθετείται στη δύση της εποχής των δεινοσαύρων, 65.000.000 χρόνια πριν, όταν ο κομήτης που αφάνισε τα τεράστια ζώα από το πρόσωπο της Γης πλησιάζει απειλητικά. Ο Aladar (D.B. Sweeney) είναι ένας δεινόσαυρος που μεγάλωσε ανάμεσα στους λεμούριους (ένα εξαφανισμένο είδος πιθηκοειδών, που καμία σχέση δεν έχει με τη μεσοζωική εποχή), αναλαμβάνει ως άλλος Μωυσής να μεταφέρει τους φίλους του σε ασφαλές μέρος. Στο δρόμο του γνωρίζει και άλλους δεινόσαυρους που θα τον ακολουθήσουν, όπως την ύψους 25 μέτρων βραχιοσαυρίνα Baylene (Joan Plowright) και την Eerne (Della Reese), μία γηραιά στεγόσαυρο. Το ρόλο των αναγκαίων σε κάθε τέτοιου είδους ταινία κακών αναλαμβάνουν οι τρομακτικοί τυραννόσαυροι, των οποίων η κοφτερή συλλογή δοντιών και η απειλητική μορφή τους ανάγκασε τους παραγωγούς να τοποθετήσουν το έργο στην κατηγορία PG (δηλαδή κατάλληλο με γονική συναίνεση), αν και πλέον τα παιδιά μάλλον "αντέχουν" περισσότερες σκηνές βίας από ό,τι οι γονείς τους.



Το "Dinosaur" δεν έχει να επιδείξει τίποτε το ιδιαίτερο ως θέμα ή ως πλοκή, αποτελεί όμως έναν σταθμό στο είδος των computer animated ταινιών. Η υπεύθυνη για τα οπτικά εφέ εταιρία Pixar, μας είναι ήδη γνωστή για την εξαίρετη δουλειά της με τα "Toy Story" και "A Bug's Life". Στο "Dinosaur" ξεπέρασε τον εαυτό της, αφού το τεχνολογικό επίτευγμα του έργου είναι από όλες τις απόψεις πρωτοποριακό και εντυπωσιακό. Για την κατασκευή των περισσότερων από 1.300 ξεχωριστών ειδικών εφέ υπολογίζεται ότι απαιτήθηκαν 3,2 εκατομμύρια υπολογιστικές ώρες, 100 εκατομμύρια ξεχωριστά files και όγκος ψηφιακών δεδομένων που ξεπερνά τη χωρητικότητα των 70.000 CD-ROMs. Εντυπωσιαστήκατε; Κι όμως τα νούμερα είναι απλώς ενδεικτικά, καθώς η πραγματική δύναμη της ψηφιακής επεξεργασίας φαίνεται μόνο στο πανί. Θα περιοριστώ σε μόνο δύο σκηνές, οι οποίες προβάλλουν με τον καλύτερο τρόπο το έργο της Pixar. Η πρώτη αφορά στην εισαγωγή της ταινίας, όπου απεικονίζεται η μακρά πορεία ενός αυγού (ο μικρός Aladar) μέσα από την πάλη δεκάδων διαφορετικών ειδών δεινοσαύρων, οι οποίοι το διεκδικούν για να τραφούν και, τελικά, καταλήγει στα νύχια ενός πτερόσαυρου με την κάμερα να τον ακολουθεί, κάνοντας συνεχώς βουτιές πάνω από περιοχές, όπως οι ακτές της Φλώριντα και της Βενεζουέλα, το σύμπλεγμα των νησιών της Χαβάη, πάνω από τον ωκεανό και, τελικά, στα παράλια της Αυστραλίας, όπου το αυγό καταλήγει στην κοινότητα των λεμούριων. Ισως ακόμη πιο εντυπωσιακή είναι η σκηνή που ο επερχόμενος κομήτης περνά τα ανώτερα στρώματα της ατμόσφαιρας, με τα θραύσματα να σχίζουν φλεγόμενα τον αέρα και να καταλήγουν στη θάλασσα τρομοκρατώντας τον πληθυσμό των ζώων που τρέχουν απεγνωσμένα να σωθούν.



Για την κατασκευή των περισσότερων από 1.300 ειδικών εφέ απαιτήθηκαν 3,2 εκατομμύρια υπολογιστικές ώρες, και όγκος δεδομένων που ξεπερνά τη χωρητικότητα των 70.000 CD-ROMs.

Σε αντίθεση με τα γραφικά εφέ, η μουσική του James Newton Howard δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας και αρκείται σε μία "διάφανη" παρουσία καθαρά ως ηχητικό φόντο στα θεαματικά τεκταινόμενα των ψηφιακών εικόνων.

Το "Dinosaur" κόστισε στα Studios Disney το τρομακτικό ποσό των 200 εκατ. δολαρίων αλλά, όπως φαίνεται, η επένδυση άξιζε και με το παραπάνω, αφού μόνο το πρώτο σαββατοκύριακο προβολής στις αμερικανικές αίθουσες απέσπασε πάνω από 35 εκατ. δολάρια, σκαρφαλώνοντας αυτομάτως στη δεύτερη θέση των εισιτηρίων για το τρέχον έτος. Ο ερχομός του στις ευρωπαϊκές αίθουσες τοποθετείται κατά τον Οκτώβριο (πρώτος σταθμός η Μεγ. Βρετανία) και μάλλον τα Χριστούγεννα στη χώρα μας, σύμφωνα με την προσφιλή τακτική των εδώ διανομέων γι' αυτές τις ταινίες.



X-MEN



Στις 14 Ιουλίου πρωτοπροβάλλεται στις ΗΠΑ η ταινία **"X-MEN"**, μεταφορά της περίφημης σειράς κόμιξ στον κινηματογράφο. Η ιστορία μία ομάδας καλών μεταλλαγμένων που αντιμάχεται τους κακούς μεταλλαγμένους. Σε αυτό το κλισέ συνεργάζεται μεγάλος αριθμός αστεριών του Hollywood, από τους Patrick Stewart και Ian McKellen (όπου έργο φαντασίας και ο McKellen μέσα) μέχρι την Anna Paquin (τη μικρή βραβευμένη με Οσκαρ πρωταγωνίστρια του **"Μαθήματα Πιάνου"**). Τη σκηνοθεσία ανέλαβε ο γνωστός από το **"Συνήθεις Υποπτοι"**, Bryan Singer.

Από τις αβάντ πρεμιέρ προβολές οι απόψεις των θεατών είναι μάλλον αρνητικές, καθώς η ταινία κατακλύζεται στο μεγαλύτερο μέρος της από σκηνές πάλης, στο στυλ του **"Mortal Kombat"**, και λόγω της παρέλασης των αστέρων που πρωταγωνιστούν, τελικά, κανένός ο ρόλος δεν ξεχωρίζει.



Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Η πλοκή εκτυλίσσεται γύρω από τον Logan (Hugh Jackman), έναν μεταλλαγμένο που έχει στην κατοχή του ένα πολύτιμο μέταλλο, το αποκαλούμενο **"Adamantium"**. Ο κακός της ταινίας, Magneto (Ian McKellen), προσπαθεί να συλλάβει τον Logan για να του αποσπάσει το adamantium. Εδώ έρχεται η ομάδα του καθηγητή Charles Xavier (Patrick Stewart), δηλαδή οι X-Men, να εμποδίσει τον Magneto και τα σατανικά σχέδιά του.

Ο Ralph Winter, παραγωγός του "X-MEN", αποκαλύπτει ότι η ταινία περιλαμβάνει περίπου 400 σκηνές ειδικών εφέ, ένας αριθμός που προσεγγίζει το μέσο όρο συγκριτικά με το σύνολο των ταινιών επιστημονικής φαντασίας της εποχής μας (το **"Star Wars: Episode I"** περιλάμβανε περισσότερες από 2.000 τέτοιες σκηνές), γεγονός που κράτησε το κόστος μέσα σε λογικά πλαίσια και άφησε αρκετό χώρο για να φανεί η παρουσία των ηθοποιών στην εξέλιξη της υπόθεσης. Ενας άλλος λόγος που δεν έφτασε το κόστος σε δυσθεώρητα ύψη είναι η προσπάθεια να δημιουργηθεί η πλατφόρμα κατασκευής κι άλλων ιστοριών, μία αντίστοιχη με το κόμικ κινηματογραφική σειρά και όχι ένα ξεχωριστό πολυέξοδο δημιούργημα χωρίς συνέχεια και με αμφίβολη εμπορική επιτυχία. Για τα γυρίσματα της ταινίας χρησιμοποιήθηκαν 13 διαφορετικά σκηνικά σε διάφορες τοποθεσίες στον Καναδά.

Το "X-MEN" θα έρθει και στην Ελλάδα μάλλον κατά τα Χριστούγεννα, και σίγουρα θα συγκινήσει τους λάτρεις του ομώνυμου κόμικ.

PC

CINE news

Το νέο αυτό θα ενθουσιάσει τους fans του Douglas Adams. Το μέχρι σήμερα αποκαλούμενο "μη κινηματογραφίσιμο" βιβλίο "Γυρίστε το Γαλαξία με Ωτοστόπ", θα μεταφερθεί στη μεγάλη οθόνη με τη βοήθεια των Studios Disney και του σκηνοθέτη Jay Roach ("Austin Powers"). Υπολογίζεται ότι θα κοστίσει περί τα $120 εκατ., με τα γυρίσματα να ξεκινούν στο τέλος του χρόνου και την ημερομηνία προβολής να τοποθετείται στο καλοκαίρι του 2001. Παρά του ότι ακόμη δεν έχει ξεκινήσει η συγκέντρωση του καστ, ο Adams γνωστοποίησε ότι θα ήθελε να δει τον Nicolas Cage σε κάποιον μεγάλο ρόλο, τον Hugh Laurie ("Stuart Little") ως Arthur Dent και τον Nigel Hawthorn ("Η τρέλα του Βασιλιά Γεωργίου") ως Slartibartfast.

Τον επόμενο μήνα θα έρθει και στην Ελλάδα η πολυσυζητημένη ταινία επιστημονικής φαντασίας "Battlefield Earth", στην οποία πρωταγωνιστεί ο John Travolta και αποτελεί μεταφορά του ομώνυμου βιβλίου του L. Ron Hubbard (πατέρα της αμφιλεγόμενης σαϊεντολογίας) στη μεγάλη οθόνη. Οι κριτικές που έχει συγκεντρώσει στη χώρα πέραν του Ατλαντικού έχουν όλες ένα κοινό σημείο: θεωρούν το έργο ένα... αίσχος. Ο Roger Ebert, συγκεκριμένα (θα τον γνωρίζετε αν είχατε ποτέ επαφή με το "Microsoft Cinemania"), αποκαλεί την ταινία όχι απλώς κακή, αλλά "επιθετικά" αντιπαθητική. Παρ' όλες τις κατηγορίες ότι κρύβεται ο σκοτεινός κόσμος της σαϊεντολογίας



από πίσω, στην πραγματικότητα πρόκειται για μία απλή ταινία επιστημονικής φαντασίας με τους ανθρώπους του μέλλοντος (3000 μ.Χ.) να πολεμούν ενάντια στους εξωγήινους κατακτητές. Οι κριτικές συνηγορούν στην άποψη ότι το αποτέλεσμα είναι εντελώς ασυνάρτητο, ότι ο John Travolta έσκαψε έναν βαθύ λάκκο στην καριέρα του και ότι η Warner κατασπατάλησε δεκάδες εκατομμυρίων δολαρίων για 117 λεπτά ανόητου περιεχομένου.

Με το καστ του "Star Wars: Episode II" να έχει σχεδόν συμπληρωθεί, είναι όλα έτοιμα για το ξεκίνημα των γυρισμάτων που θα πραγματοποιηθούν στα στούντιο της FOX στην Αυστραλία μέσα στους επόμενους μήνες. Ο George Lucas θα είναι υπεύθυνος και πάλι όχι μόνο για τη σκηνοθεσία, αλλά και για τη συγγραφή του σεναρίου, σε συνεργασία με το συνεργάτη του Jonathan Hales, ο οποίος όμως έχει κατηγορηθεί ότι είναι αναποτελεσματικός στη δημιουργία των διαλόγων στα σενάρια, μειονέκτημα το οποίο παρατηρήθηκε από πολλούς στο Episode I.

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr



20 ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΑ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ SOULBRINGER

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ INFOGRAMES

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Κυρίες και κύριοι, μία ολοκληρωμένη πρόταση για το χώρο εργασίας σας. Υστερα από αυτό τίποτα δεν θα είναι πια το ίδιο. Τηλεφωνήστε τώρα και σε λίγα λεπτά θα είναι στο χώρο σας το Γραφείο 2001, με άμεση εγκατάσταση και συνεχή υποστήριξη. Μόνο να θυμάστε: τα χαρτιά στον σκουπιδοτενεκέ και όχι...

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

C	D	R	O	M	P	A	G	E	S	Q	W	E	R	T	Y	U	I	H	A
T	T	Y	U	F	L	E	S	R	U	O	Y	T	I	O	D	R	O	M	D
W	H	E	R	T	Y	U	I	O	K	J	N	E	T	N	E	W	S	V	V
U	S	E	R	P	O	W	E	R	A	S	S	D	F	T	T	G	H	J	E
F	A	M	D	A	D	V	E	N	T	U	R	E	S	O	S	E	R	T	N
G	L	U	R	A	R	E	T	Y	G	F	D	A	N	S	F	G	H	J	T
D	F	L	Y	U	R	I	D	G	P	G	M	F	O	Y	J	S	M	U	U
G	C	A	Z	X	Y	K	S	C	O	E	S	H	I	T	E	Y	U	I	R
A	P	T	X	C	V	B	S	F	N	J	D	N	T	M	O	T	I	W	E
M	P	O	N	B	V	P	A	I	I	H	F	Y	A	R	N	R	N	E	R
E	O	R	T	Y	Y	K	C	S	D	K	A	G	R	S	L	S	N	B	P
C	E	S	E	A	D	F	G	H	U	E	C	I	E	L	I	P	E	A	G
L	R	C	T	S	A	D	F	G	N	P	O	O	N	L	N	I	L	U	S
U	T	O	D	W	S	A	D	C	Y	E	U	F	E	K	E	T	L	T	U
B	A	R	S	D	A	S	P	F	T	R	H	P	G	J	G	S	I	H	P
Q	W	N	E	R	T	N	T	G	H	J	K	A	T	A	A	T	M	O	D
P	C	E	X	P	E	R	T	A	U	Y	T	S	X	H	M	N	W	R	A
A	S	R	A	F	D	V	B	E	R	E	R	D	E	G	I	I	E	I	T
Q	W	E	E	R	T	Y	U	I	D	T	I	F	N	F	N	H	N	N	E
M	A	S	T	E	R	O	F	P	U	Z	Z	L	E	S	G	D	F	G	G

1. CD-ROM PAGES
2. NEXT GENERATION
3. PC NEA
4. NET NEWS
5. PC GAMES
6. PC SPY
7. ADVENTURE (&) RPGs UPDATE
8. PC FLASH
9. USER POWER
10. PC EXPERT
11. NEW MILLENNIUM
12. GAME CLUB
13. HINTS (& TIPS)
14. MOST WANTED
15. ADVENTURE SOS
16. THE DARK SIDE OF GAMING
17. EMULATORS' CORNER
18. PRESS START
19. WEB AUTHORING
20. ON-LINE GAMING
21. DO IT YOURSELF
22. HOW TO
23. CINEMASTER
24. MASTER OF PUZZLES

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος οι διάφορες στήλες του "PCM".

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







TA: KINGDOMS - THE IRON PLAGUE	TEST DRIVE LE MANS	MECH WARRIOR 3: PIRATE'S MOON	MIND ROVER: THE EUROPA PROJECT	F1 2000

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

XMMM!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Πώς μπορεί να γίνει σωστή η εξίσωση XI + I = X, χωρίς όμως να την τροποποιήσουμε;

____

Του Σημίτη είναι μικρό. Του Καραμανλή είναι μακρύτερο. Ο Τριαντάφυλλος σπάνια το χρησιμοποιεί πια, ενώ ο Hellfire δεν έχει καν. Τι είναι;

____

Για ποιο λόγο μερικοί άνθρωποι πατάνε το κουμπί του ασανσέρ με το δείκτη τους, ενώ άλλοι χρησιμοποιούν τον αντίχειρά τους;

____

Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

Δύο φίλοι συζητούν:

- Ρε Μήτσο, εσύ πιστεύεις στη μετενσάρκωση;
- Τι είναι αυτό;
- Ε, να, που λένε ότι, άμα πεθάνεις, ξαναγυρίζεις στη Γη με άλλη μορφή, σαν ζώο -ας πούμε- ή σαν φυτό και κάτι τέτοια...
- Δεν το ξέρω το θέμα...
- Τότε θα κάνουμε μια συμφωνία. Οποιος πεθάνει πρώτος θα προσπαθήσει να επικοινωνήσει με τον άλλο και να του πει τι γίνεται εκεί πάνω, αν όλα αυτά είναι αλήθεια και αν ξαναγυρίζει κανείς εδώ κάτω με άλλη μορφή.
- Εντάξει!

Μετά από χρόνια πεθαίνει ο Θανάσης πρώτος και ο φίλος του περιμένει να δει αν θα είναι συνεπής στη συμφωνία τους και αν θα επιδιώξει να επικοινωνήσει μαζί του. Κάποτε, λίγους μήνες μετά την κηδεία, εκεί που κοιμόταν ακούει κάποιον να τον φωνάζει με ξεψυχισμένη φωνή...

- Ναι;
- Ελα, φιλάρα, ο Μήτσος είμαι. Δεν επικοινώνησα μαζί σου τόσο καιρό, γιατί είχα πάθει υπερκόπωση...

Ο άλλος ενθουσιάζεται που ακούει το φίλο του μετά από τόσο καιρό και αρχίζει να τον ρωτά:

- Πώς περνάς, ρε Μητσάρα; Τι γίνεται εκεί πάνω;
- Ζωή και κότα, φίλε μου. Ξυπνάω το πρωί, τρώω, μετά κάνω έρωτα, μετά ξανατρώω, ξανακάνω έρωτα... Αυτό γίνεται από το πρωί μέχρι το βράδυ! Ολο φαΐ και &Æ*ÆÆ% είναι η ζωή μου...
- Πού είσαι, βρε Θανάση; Στον Παράδεισο;
- Ποιο Παράδεισο, ρε φίλε; Κόκορας σε ορνιθοτροφείο είμαι!!!

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Πώς ονομάζεται ο σατανικός μάγος στα Simon: The Sorcerer;

1	2	3	4	5	6

1 Ποιο είναι ένα από τα καλύτερα unique items για τον Sorceror στο multiplayer του Diablo;

S. Thinking Cap
J. Torn Flesh of Souls
K. Obsidian Ring of the Zodiac

2 Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο SCSI;

O. Small Computers System Interface
P. Serious Collective System Of Idiots
Q. ESCuSa me!;

3 Δεν υπάρχει το όνομά του στα τελευταία FIFA.

G. Luis Figo
H. ...Kungo
R. Ronaldo

4 Ετσι λέγεται ότι θα ονομάζεται το νέο X-Com.

D. Alliance
E. Allegiance
F. Alliketrisalli

5 Ποια είναι η πρόταση cheat για να τελειώνετε νικηφόρα τις πίστες στο Starcraft;

K) Power Overwhelming
I. There is no cow level
J. There can be only one

6 (Θέλει να) λέγεται και "σιγαστήρας".

K. Ηλίας Καφούρος
L. Γιάννης Καλοσκάμπης
D. Σπύρος Μορφονιός

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 124. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 5 Ιουλίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 20 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 30ή Ιουλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 127. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 15 Σεπτεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την INFOGRAMES.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

MASTER of PUZZLES

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 121 — 1 ΜΑΪΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Είναι ο "προσωπικός επεξεργαστής πληροφοριών" στο Fallout.

1	2	3	4	5	6
P	I	P	B	O	Y

1 Μία από τις φυλές στο Warcraft.
- A. Zerg
- B. Protoss
- P. Orcs

2 Δεν είναι παιχνίδι στα PCs.
- C. Amerzone
- D. Flight of the Amazon Queen
- I. The Return of the FUBAR

3 Μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της Blizzard.
- P. Diablo
- U. Fallout
- W. Baldur's Gate

4 Είναι φανερό στατιστικό ποδοσφαιριστή στο Championship Manager 2000.
- B. Consistency
- E. Proponitofagos
- F. Natural Movement

5 Ηρωας σε ένα από τα έξτρα σενάρια του Brood War.
- O. War bringer
- P. Soul reaver
- Q. Sipniewski

6 Τι σημαίνουν τα αρχικά S.I.D. στο Gabriel Knight 3;
- Y. Schattenjager Information Database
- Z. Sorry Idiotic Dumb Wight
- U) Sony Internal Database

XM!...

1. 1.050 και 50 δρχ.
2. Στο απόλυτο σκοτάδι δεν βλέπει κανείς τίποτα.
3. Σε μία παρτίδα σκακιού.

Οι νικητές κερδίζουν 10 αντίτυπα

του παιχνιδιού "TINTIN, Prisoners of the Sun"

- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ .... ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΛΥΚΙΔΗΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ .... ΚΑΤΕΡΙΝΗ
- ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΑΚΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ .... ΧΑΛΚΙΔΑ
- ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ .... ΠΕΥΚΗ
- ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ .... ΠΑΤΡΑ
- ΜΑΝΟΛΩΠΟΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ .... Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
- ΔΑΠΟΛΑ ΙΩΑΝΝΑ .... ΧΑΪΔΑΡΙ
- ΒΑΛΙΑΚΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ .... ΚΑΛΛΙΘΕΑ
- ΔΡΕΣΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ .... Α. ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ
- ΔΙΑΝΕΛΛΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ .... ΒΟΛΟΣ

PHOTO QUIZ

Με τη σειρά που εμφανίζονται στο περιοδικό, οι εικόνες αντιστοιχούν στα εξής παιχνίδια:



GRAND PRIX WORLD



DRIVER



GANGSTERS



SAVAGE ARENA



NEWMAN HAAS RACING

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

X	C	O	M	A	P	O	C	A	L	Y	P	S	E	S	C	J	Q	K	L
D	F	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	U	I	I	H	T	W	L	E
V	B	I	T	Y	U	I	O	P	L	K	J	D	K	M	A	V	E	O	I
B	M	G	N	B	N	M	J	K	L	U	I	I	M	C	M	S	R	R	S
A	A	S	T	A	R	C	R	A	F	T	T	A	N	N	P	B	T	D	U
L	T	E	R	T	L	G	H	J	K	K	L	B	B	T	I	A	Y	S	R
D	C	E	R	T	Y	F	E	R	E	S	A	L	V	H	O	S	U	O	E
U	H	W	E	R	T	A	A	V	B	N	M	O	C	E	N	K	G	F	S
R	D	D	F	G	H	L	I	N	E	A	R	D	C	S	S	E	I	T	U
S	A	E	D	C	V	L	T	G	T	E	D	F	X	C	H	T	D	H	I
G	Y	C	V	B	N	O	R	F	V	A	E	R	Z	R	I	B	E	E	T
A	E	R	T	Y	U	U	G	H	J	K	S	B	A	C	P	A	H	R	L
T	V	B	N	M	K	T	R	T	Y	U	I	Y	S	E	M	L	T	E	A
E	G	H	O	S	T	B	U	S	T	E	R	S	D	R	A	L	F	A	R
A	S	D	F	G	H	J	K	L	E	R	T	Y	F	C	N	G	V	L	R
W	M	O	N	K	E	Y	I	S	L	A	N	D	G	R	A	H	B	M	Y
S	D	F	G	H	J	K	L	A	S	D	F	G	H	J	G	J	J	K	L
S	E	N	S	I	B	L	E	S	O	C	C	E	R	K	E	K	R	T	Y
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	J	K	L	O	L	R	L	I	K	E
H	E	R	O	E	S	O	F	M	I	G	H	T	M	A	G	I	C	B	N

Διαβάστε στο τεύχος Ιουνίου

TECHNOLOGY UPDATE

•E-SHOPPING

Η παρούσα κατάσταση και οι εξελίξεις στην ελληνική αγορά

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ

•PALMTOPS

Παρουσίαση και αξιολόγηση των σημαντικότερων προϊόντων της αγοράς

ΟΔΙΚΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΣΕ CD-ROM

Τίτλοι της ελληνικής αγοράς που βοηθούν στις μετακινήσεις σας!



ΑΦΙΕΡΩΜΑ: Η ΖΩΗ ΧΩΡΙΣ ΤΗ MICROSOFT

•ΠΟΣΟ ΕΥΚΟΛΑ Ή ΔΥΣΚΟΛΑ ΘΑ ΚΑΝΑΜΕ ΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΜΑΣ;

2 CD-ROMs ΔΩΡΟ

ΕΝΘΕΤΟ

Τα πάντα για το COREL LINUX

CD-ROM 1



- ***SUN STAR OFFICE 5.1***

Σουίτα εφαρμογών γραφείου στην πλήρη έκδοσή της

- *ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ*
- *SPREADSHEET*
- *ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ*
- *MAIL*
- *ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ*
- *BUSINESS GRAPHICS*

CD-ROM 2



- ***COREL LINUX OS 1.1***

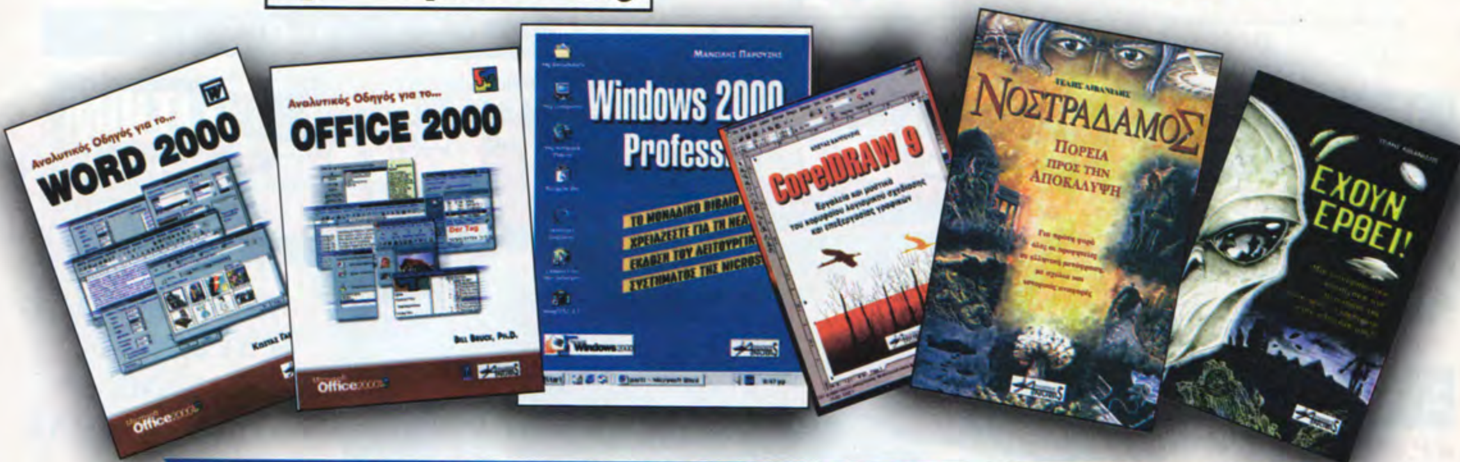
Εύχρηστο λειτουργικό στην πλήρη έκδοσή του

- *ΣΟΥΙΤΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΓΙΑ LINUX*
- *COREL WORDPERFECT 8.0*
- *SUN STAR OFFICE 5.1*
- *NETSCAPE COMMUNICATOR 4.73*

ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS Collection



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Internet site: www.anubis.gr

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, MasterCard, DINERS CLUB INTERNATIONAL



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Διαδίκτυο			
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Λειτουργικά Συστήματα			
EB-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
EB-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

Εφαρμογές

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
EB-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
EB-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
EB-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
EB-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
EB-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
EB-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
EB-00-298	AutoCAD 2000	448	
EB-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
EB-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
EB-00-300	3D Studio MAX 3	416	
EB-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
EB-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
EB-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
EB-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300

Προγραμματισμός

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500

Γενικά

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
EB-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
EB-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

F A N T A S Y

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
EB-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
EB-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
EB-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200

Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
EB-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
EB-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
EB-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900

S O F T W A R E

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Quake 2 Ground Zero, original με το κουτί του και αχρησιμοποίητο, προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μήλιος Παντελής
Τηλέφωνο: 9962871

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Tiberian Sun και Ultima IX προς 7.000 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπελούρης Γιάννης
E-mail: baloudim@otenet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games και προγράμματα στην τιμή των 2.000 δρχ. έκαστο. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Υπάρχουν όλες οι νέες κυκλοφορίες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κώστας Εξίδης
Τηλέφωνο: 0977-197160

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ demos για PC και PlayStation μόνο 50 δρχ. το ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κηπουρόπουλος Πέτρος
Τηλέφωνο: (0295) 97678

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Pentium 200 MMX, 32MB RAM, Socket 7 mainboard, SoundBlaster 16, Voodoo 2 16MB, 2.1 HDD, κάρτα ATI 2MB, 2 ηχεία 80W, CD-ROM Philips 24x, Tower, Win98 προς 120.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρης
Τηλέφωνο: 0945-043323

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ φορητός Toshiba 300CDT, HD 2.1, έγχρωμη οθόνη 12.1, CD-ROM, Floppy, 2x PCMCIA, USB, Infrared, SoundBlaster, Win98, μόνο 230.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 0945-892974

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CD-R Mitsui 4x2x προς 50.000 δρχ., λόγω οικονομικής ανάγκης, στο κουτί του. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Αθανασιάδης
Τηλέφωνο: (031) 931734
E-mail: athakis@med.auth.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Iomega Zip Drive παράλληλης σύνδεσης με 4 δισκέτες. Τιμή 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πάχνης Γιάννης
Τηλέφωνο: 6396092

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Fax/Modem Micronet εξωτερικό στα 56Kbps, ενός μήνα χρησιμοποιημένο, με το κουτί του. Τιμή 22.000 δρχ. συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης Τερζής
Τηλέφωνο: (0463) 21600 (απογευματινές ώρες)
E-mail: terzis_giannis@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ σκληρός δίσκος Maxtor 8,4GB καινούριος, αμεταχείριστος, προς 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπελούρης Γιάννης
Τηλέφωνο: (031) 751482
E-mail: beloudim@otenet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ H/Y 6X86 120MHz, 32MB RAM, Quantum 1.2 σκληρός δίσκος, VGA SiS 1MB, CD-ROM Mitsumi 8x και SoundBlaster128 PCI. Τιμή 40.000 δρχ. συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τερζής Γιάννης
Τηλέφωνο: (0463) - 21600 (απογευματινές ώρες)
E-mail: terzis_giannis_@hotmail.com

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware. Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 166MHz MMX, 64MB RAM, Seagate 130MB, Viper V330, SoundBlaster 16 bit, Toshiba 24x. Τιμή 70.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασιλιώτης Γιώργος
Τηλέφωνο: 2612669
E-mail: sgiorgos_vas@hotmail.com

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Nintendo 64 με ένα τηλεχειριστήριο και τα παιχνίδια Mortal Kombat 4, Turok 2, Mario 64 αμεταχείριστα μόνο 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λέκας Σωτήρης
Τηλέφωνο: (0665) 244029

ΖΗΤΕΙΤΑΙ PlayStation για ανταλλαγή με παιχνίδια ή μουσικά CDs. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Συμεωνίδης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: (0461) 32200

ΠΩΛΕΙΤΑΙ σε τιμή ευκαιρίας Sega Megadrive 2 σε άριστη κατάσταση, με 2 χειριστήρια και 7 κασέτες, προς 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 9425238 (8:00-3:00 μ.μ.)

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ το τηλεχειριστήριο της Microsoft Dual Strike με του κουτί του σε πολύ καλή κατάσταση και το πρόγραμμα Microsoft Works 2000 προς 15.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σωτηριάδης Γιάννης
Τηλέφωνο: 6004223

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....

2. ....

3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΗΛΙΚΙΑ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ.................... ΤΗΛ.................... E-MAIL ADDRESS....................

Η ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΕΝΟΣ ΟΝΕΙΡΟΠΑΡΜΕΝΟΥ©

Γ.Δ.ΚΟΜΙΩΤΗΣ





Το πρώτο on-line RPG
τώρα στην πιο πρόσφατη
έκδοση 1.10
www.t4c.gr
The 4th Coming
Designed & Hosted by
DIGI con
Νέο interface που θα σας αφήσει άφωνους!
Κάντε grouping και "φάτε" τους όλους!
Πείτε τα όλα σε ένα διαφορετικό chat center!
Κάντε μαγικά με το επανασχεδιασμένο spell book!
Επικοινωνήστε στο e-mail: t4cadmin@compupress.gr
Equipment
Spell Book